複合性媒體的世界來臨了！

CD-ROM 特輯 WORLD

完全保存版

CD-ROM的世界

電視遊樂雜誌社／製作

●世紀話題!!

世界最先進MIT複合性媒體實驗室特報

售價 160元

●以CD-ROM提昇TV GAME新時代

NEW CD-ROM／MEGA-CD／LD-ROM／CD-Ⅰ／CDTV／DVI／MAC CD-ROM

軟硬體詳介



●現場極秘資料傳送天外魔境Ⅱ製作過程

攻略徹底

新ROM²系統天使之詩

CD精華大觀

ROM名作總回顧／遊戲音樂CD／CD製作與保存／廠商動態、製作者訪談

複合性媒體的世界來臨了！

CD-ROM特輯

完全保存版

CD-ROM的世界 WORLD

電視遊樂雜誌社／製作

● 世紀話題！！

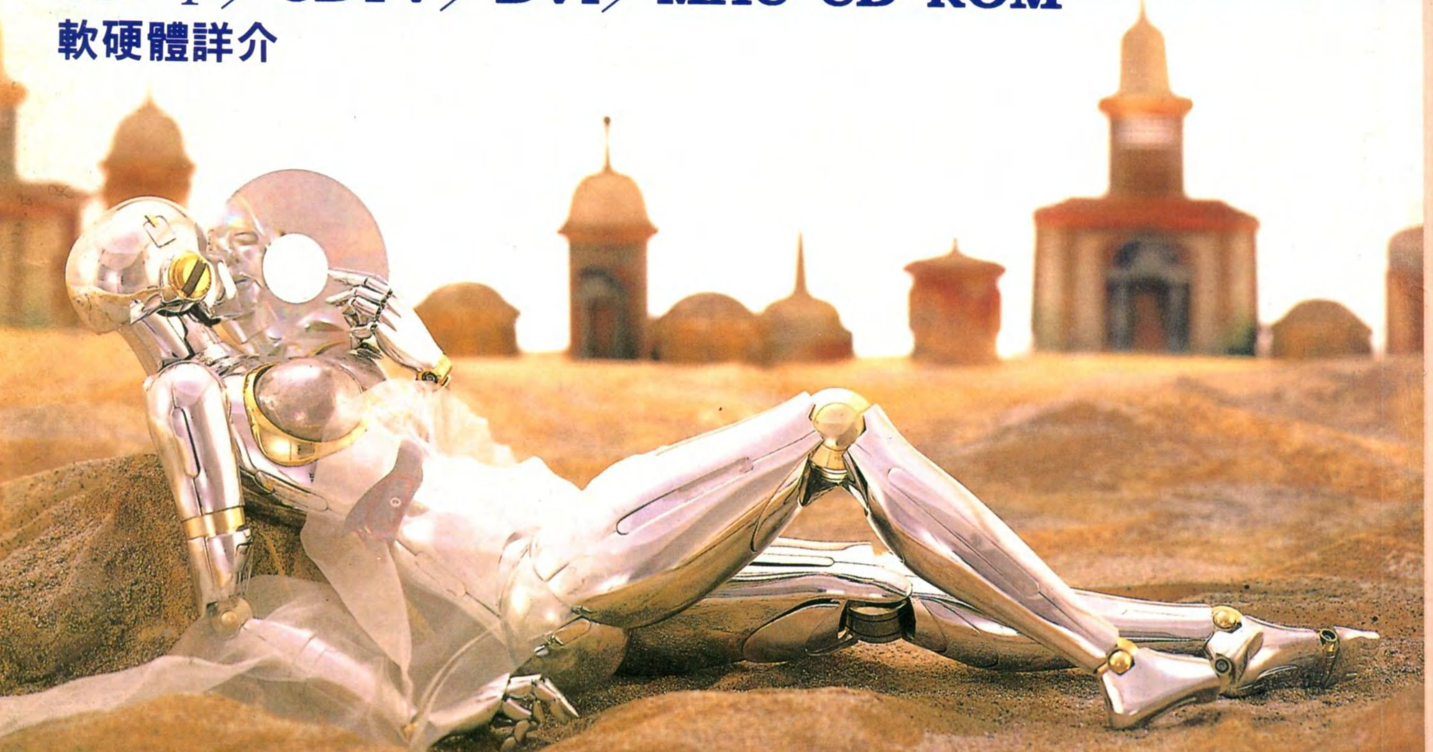
世界最先進MIT複合性媒體實驗室特報

售價 160元

● 以CD-ROM提昇TV GAME新時代

NEW CD-ROM／MEGA-CD／LD-ROM／CD-Ｉ／CDTV／DVI／MAC CD-ROM

軟硬體詳介



● 現場極秘資料傳送天外魔境II製作過程

攻略徹底

新ROM²系統天使之詩

CD精華大觀　ROM名作總回顧／遊戲音樂CD／CD製作與保存／廠商動態、製作者訪談

CD-ROM特輯

出版者：電視遊樂雜誌社　總經銷：農學有限公司　電話：(〇二)九一七八〇二三

售價／160元

2001連鎖店 會員特享的服務

贈送：攻略／秘笈

即日起2001會員憑贈品積分，可獲贈：最新雜誌、特輯、秘笈、遊戲攻略，請您就近向2001各連鎖店洽詢。

2001只送不賣(市面上買不到的攻略)

您需要的攻略，我們替您找；只要憑2001會員贈品積分券，即可到各門市兌換您要的攻略(只送不賣)。

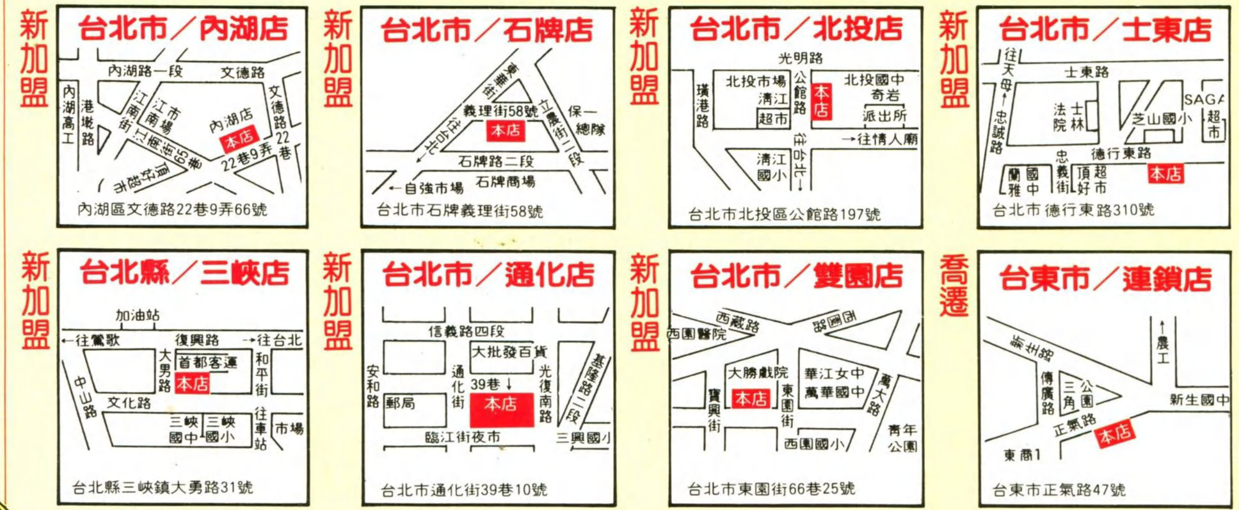
2001特別爲會員提供的服務

由2001總管理處，滙整的各種遊戲攻略，備有完整的目錄，讓會員方便尋找。

2001會員募集中，會員卡全國通用

如果你想享有2001誠實、誠意的服務，請就近向2001各連鎖門市洽詢（持左下角印花，入會費半價優待）

北市／士東店：台北市德行東路310號 ☎(02)838-4443
北市／內湖店：內湖區文德路22巷９弄66號 ☎(02)627-0343
北市／東湖店：內湖區康寧路三段189巷12弄11號 ☎(02)747-6199
北市／石牌店：台北市石牌義理街58號 ☎(02)826-1612
北市／北投店：台北市北投區公館路197號 ☎(02)892-5836
北市／民生店：台北市富錦街492號(民生社區) ☎(02)762-0385
北市／通化店：台北市通化街39巷10號 ☎(02)707-0281
北市／雙園店：台北市東園街66巷25號 ☎(02)332-3459
北市／松江店：台北市松江路362巷28號 ☎(02)581-1773
北縣／三峽店：台北縣三峽鎮大勇路31號 ☎(02)671-3403
北縣／三重店：台北縣三重市福德北路18號(台北橋頭) ☎(02)973-0530
北縣／新店市：台北縣新店市中正路282號之５(中正國宅) ☎(02)913-1759
北縣／中和店：台北縣中和市安樂路15號(景平路口) ☎(02)942-1515
新竹／哈雷店：新竹市光華東街43號 ☎(035)32-0148
台南／台南市：台南市海佃路一段213巷43號 ☎(06)259-0605
高雄／岡山店：岡山鎮前峰路15號(仁壽橋附近) ☎(07)625-9694
台東／台東市：台東市正氣路470號 ☎(089)34-2668



● 加盟連鎖店申請表函索，捷足先登
來函請寄：台北市松江路362巷28號一樓　黃經理

● 爲保障加盟店，商圈範圍內，不再授權第二家。以登記順序並經核準者優先。

● 商標未經授權不得使用，以免觸犯商標法。

剪角

2001連鎖店 會員費半價



The Future Is Now
SNK
NEO GEO
嘆爲觀止的主機！
驚奇熱烈的遊戲!!
8 號超人
EIGHTMAN
快打王
餓狼伝説
KING OF FIGHTERS
ROBO ARMY
機器戰兵
專業進口販賣
TAIYO
台燿有限公司
TAIYO CO., LTD.
地　址：台北市太原路46號２樓
電　話：565-1360・565-1163～5
傳真機：5519296



盡在其中!!
熱烈發售中!!
全省統一售價
NT＄11500（含稅）
另贈送原裝M.D. 或 G.G.卡帶，先買先送，送完為止。※請認明原裝卡帶
CD－密林戰士
●12月20日發售／¥7300 ACT
CD－天下布武
●12月28日發售／¥7800 SLG
MD－旋風戰鬥機
12月20日發售／¥8500
MD－女神誕生
12月20日發售／¥8900
MD－夢幻戰士
12月20日發售／¥8400
MD－三國志 II
12月26日發售／¥14800
MD－戰斧 II
12月27日發售／¥6000
GG－音速小子
12月28日／¥3800
GG－幻想空間
發售中／¥3900
MD 原／裝／新／型／搖／桿
CLUSTER STICK E's
ARCADE POWER STICK
CS－3000
APS－5000
SEGA
MEGA DRIVE
台灣總代理
文貿有限公司
TEL：758-8058　FAX：758-8838
地址：台北市信義路４段391號11Ｆ之7



MEGA-CD
旋轉、擴大
CD-軟體
擋不住的誘惑
CD－重裝諾瓦
●12月12日發售／¥6800　ACT
CD－宇宙繼承者
●12月12日發售／¥6800　SHT
CD－懷鄉號事件
●12月12日發售／¥7200　ADV
CD－外星人樂團
●12月20日發售／¥6800　RPG
MEGA DRIVE
軟體
MD－忍者武雷傳說
12月 6 日發售／¥8700
MD－宇宙格鬥王
12月 6 日發售／¥6800
MD－時空異變
12月 6 日發售／¥8900
足利 尊氏
楠木 正成
MD－太平記
12月13日發售／¥8700
DOUBLE DRAGON II
The Revenge
MD－雙截龍 II
12月20日發售／¥8800
GAME GEAR
軟體
GG－時空戰士 II
12月 6 日發售／¥3500
GG－艾利爾傳說
12月13日發售／¥4500
GG－阿蕾修行篇
12月20日發售／¥4500
GG－唐老鴨
12月20日發售／¥3800
GG－銀河武者
12月20日發售／¥4800
MEGA DRIVE
美國版
軟體
IMMORTAL
EA－永生不滅
發售中／RPG
F-22 INTERCEPTOR
EA－F22戰鬥機
發售中／ACT
ROBOCOD
EA－滑頭小子
12月 6 日發售／ACT
BUCK ROGERS
EA－星際保衛戰
1月 5 日發售／SLG
RINGS OF POWER
EA－聖戒爭奪戰
1月15日發售／RPG

編者手記











資訊界年年都有新的突破，產品時時推陳出新！

在這個資訊爆炸的時代，人人都感受到追趕不上時代潮流的苦處，於是「複合性媒體」便應蘊而生！

複合性媒體可說是現代尖端科技的精靈。現在，這個精靈正以各種不同的面貌，在我們生活的周遭出現。它的真面目到底是什麼呢？這是所有業界一致想要瞭解與掌握的！有人曾經這麼說它——是「用電腦精確的高速運算能力，把映象、聲音、文字、程式融合成一元的表現！」

是的！事實上我們所身處的「現實」，基本上就是由圖像、聲音，乃至於文章、動畫所組成的符號世界。我們經由這些多元化的符號，去學習、感受新的事物，也透過它來表現，傳達心中的意念！而今藉著科技的進步，我們可以將各種不同的語言、文字、聲音、動畫…等等符號資訊以數位化方式記錄、傳達！而先進的壓縮技術，則能讓我們在一張12英吋大小的ＣＤ片上，存錄540Ｍ超大容量的內容。

近年來，電視遊樂器主機廠商各自使出渾身解數，忘情廝殺。除了ＰＣＥ ＣＤ－ＲＯＭ^{2}系統超級化之外，ＭＥＧＡ－ＣＤ的出現，勢必將使ＣＤ－ＲＯＭ的世界更加豐富！超級任天堂對應的光碟系統，也在任天堂、菲力浦…等科技精英的手裡，積極研究開發之中。

不論你是不是電腦遊戲玩家，這時要睜大眼睛了！ＣＤ－ＲＯＭ和電腦的組合，正代表著今後你我的生活方式，就要發生重大革命！這種低價位、高性能的媒體形式，讓已經習慣使用電腦的現代人更能發揮工作效率。因此，人類的第二度進化，就將要在ＣＤ－ＲＯＭ上急速地發生了。

而你，是絕不能錯過這樣一個時代的大潮流的！電視遊樂雜誌社特別在這個風雲時代來臨的前夕，精心地製作了這本ＣＤ－ＲＯＭ完全保存版的特輯，有了這本書的詳盡資料，不僅是遊戲，「未來」也將盡在你手中！

・負 責 人：陳希芳
・發 行 人：陳日陞
・總 編 輯：陳希芳
・企畫主編：王榮輝
・企　　畫：章聖達、胡龍雲、游再興、蔡宏明
・文字編輯：麥玉英、許麗容、林麗君、鄭美琴、梁大佐
・美術主編：陳松本
・美術編輯：葛麗英、張偉銘、阮倩儀、林文芝、莊祖猛、劉豐益
・行政管理：廖桂華

・財務主任：楊素慧
・商管組長：洪宗炫
・印　　務：陳嘉祥
・社　　址：新店市自立街134巷9號4F
・讀者來函請寄企畫部：新店市復興路45號６Ｆ
・電　　話：218-1582
・ＦＡＸ：218-2046
・總 經 銷：農學股份有限公司（農學社）
・地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
・經銷專線：（02）917-8022
・印　　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
・地　　址：板橋市大觀路２段355號

・香港經銷商：新成公司
・地　　址：九龍深水埗福華街148號黃金大厦第３座２ＦＧ室
・電　　話：728-9086
・ＦＡＸ：387-9951
・法律顧問：北辰著作權事務所 蕭雄淋律師
電　　話：（02）367-7575
・劃撥帳號：1159250-4
・帳　　戶：電視遊樂雜誌社
・新聞局登記臺誌第6004號
・售價／160元

複　合　性　媒　體　的　世　界　來　臨　了　！

CD ROM WORLD

天外魔境II製作現況／4
CD ROM世界／11



PC-Engine CD-ROM²／12

屠龍記（英雄傳說）／14
砂之器／15
諸神紀世ＣＤ版／16
ＰＣ大冒險／17
波斯王子／18
天使之詩／19
世界末日／20
殺戮戰場・異獸王國／21
大戰略II・雷電／22
獸國傳奇・ＣＤ百寶箱／23
源平之戰・螞蟻雄兵／24
太平記・魔法門／25



ＭＥＧＡ－ＣＤ／26

銀河之星／28
天下布武／29
密林戰士／30
爆裂者奧剛／31
外星人樂園・懷鄉號事件／32
動感賽車・精靈神世紀／33



ＦＭ ＴＯＷＮＳ・
魔法陣都市／34
異獸王國・光榮版ＳＬＧ系列／35
ＭＡＧ ＣＤ－ＲＯＭ
沙漠風暴／36
ＣＤ－Ｉ　百科寶典／37
ＣＤＴＶ　極地魔神・
模擬戰鬥系統／38
ＤＶＩ　折紙圖鑑・
暴風戰鬥機／39
ＬＤ－ＲＯＭ・
ＬＤ影音集・ＬＤ物理百科／40

ＣＤ－ＲＯＭ ＸＡ
第六感之內・曼荼羅之美／41

CD－製作與保存／42
ROM－ROM
名作回顧／46
CD科技大觀／49
ＭＩＴ媒體
實驗室見聞／50
複合性媒體巡禮／57
廠商動態追蹤／62
ＣＤ製作者訪談／64
遊戲音樂CD／72
天使之詩完全攻略／74



「Red Company」到底是…！？

不僅僅製作遊戲而已，也進行許多電視動畫卡通、玩具、食品等企畫。甚至連錄影片、書都出版……看來，「Red Company」的企畫內容相當地豐富！現在！我們就一起來看看這個發行過像「天外魔境」、「魔神英雄傳」等有名遊戲的複合媒體製作商！



▶在4樓休息的製作群之一。這是Red職員專用的，睡幾次都沒關係。嘻！



▶這兒是遊戲開發中心。陳列著好幾十台大型電腦，有許多優秀的設計師。



▶二樓是動畫和漫畫的製作室。這兒有許多美麗大方的女孩喔！

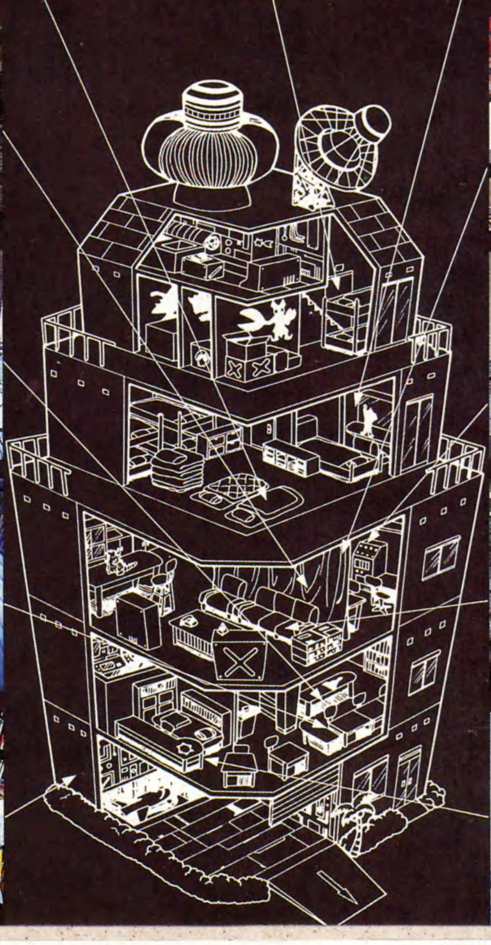


▶發現正在查資料，畫插圖的工作人員，「天外II」好像已接近完成的階段了。



▶一樓糖果贈品設計的房間。裡面好像是副社長的秘密房間哦！







◀四樓已經變成旅館，這兒放置著會自動烘乾機和大型的洗衣機。



◀這兒是當遭受敵人攻擊時！不出去就能買到「內褲」、「食物」的地方！



◀員工餐廳！為了應付艱難的工作，大家都在這補充大魚大肉，休息聊天。



◀三樓的客廳收藏了全世界的遊戲，有吾吋的大型電視！我們的視聽中心。



◀這兒是廣井製作征服世界遊戲的房間。「天外魔境」也是在此誕生的。

HISTORY OF RED COMPANY

1976年，以設計適合兒童玩具為企畫目標，由廣井王子、あたちひろし、高丹寺等人合組的Red Company成立！所設計的「超級機械恐龍」大受歡迎。1985年，遷移至上野並改組為有限公司。1986年，「尼克羅斯要塞」一砲而紅。這時原先被企畫成動畫卡通的「天外魔境」，不被動畫公司接受。

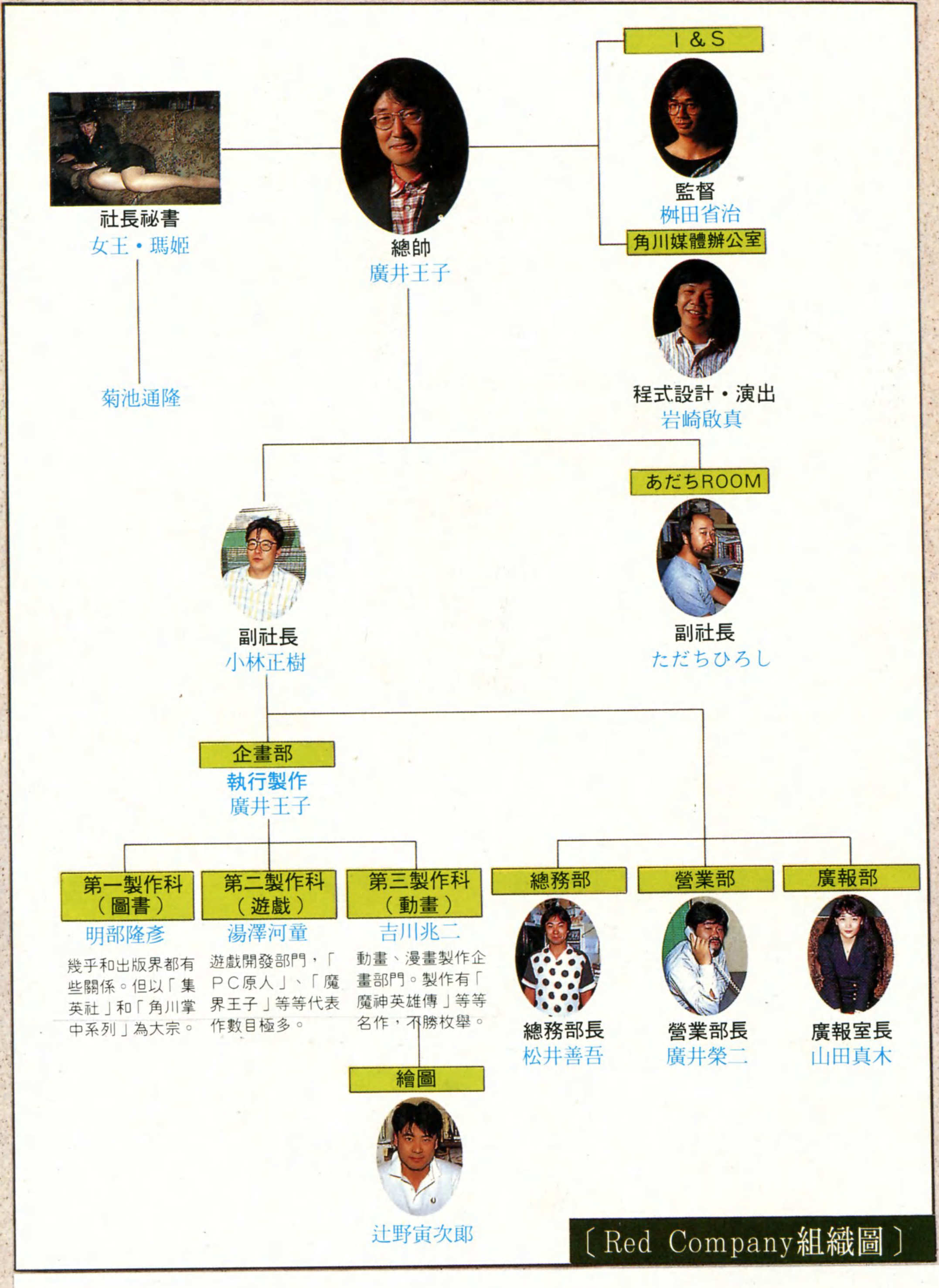


▶1988開始播映的動畫「魔神英雄傳」，是Red Company第一部卡通企畫。

1987年8月，「天外魔境」被哈德森接受，而製作成遊戲正式發表。1988年3月，公司遷至淺草。1989年3月開始多角化經營。1989年4月所企畫的動畫「魔動王」開始播映。1989年6月「天外魔境」發售。受到空前的大歡迎。（賣了20萬張CD）。



▶「超級機械恐龍」是Red公司製作，超過十年以上的大賣商品。



〔Red Company組織圖〕

「在1988年的時候，公司只有9個人……」，而現在卻在大樓裡辦公了！廣井王子回憶說，他們在搬進這棟大樓後，所做的第一件事，就是和左邊照片的9人，把全部5層樓的燈火熄滅，在烏漆八黑的空間裡，展開光線槍大對戰！但這時才發現光槍的感應器敵我難分，全部都是紅色的！於是馬上向製造商「多米」公司抗議！結果市面上出現了綠色感應器……。

Red Company的歷史就是遊戲的歷史。在以製作兒童遊戲器材為目標的背後，廣井一干人是很認真地在試玩著的！

就如同「天外魔境」裡出現的妖怪一般，他們是一邊「嘿！嘿」地陰笑，一邊拼命地在製作遊戲，有時因為換氣不良笑成「呀！呀」，但卻仍然是一付拼命的態度……！

而現在！這群有些像瘋子、有些像超人、有些像白痴的人。大概為了「天外魔境II」的製作，又在那兒歇斯底裡地「呀！呀」亂笑了。看吧！



▶1987年7月，在連鎖商店免費贈送兒童遊戲卡片的企畫策略十分成功！「傑斯可王子冒險」因而大賣！

1989年8月企畫「大地之劍－多特雷印」，同時小說「魔動王－大地之劍」，由角川公司發行。之後，「蜃氣樓帝國」「天外魔境」等，總計約有一百部左右的產品發售，（一直到現在為止）。1989年10月，與多家公司締約設計角色，簽訂十年契約。1989年12月，PCE的「PC原人」發售！大受歡迎！1990年3月「魔神英雄傳2」開始播映。1990年6月，替洛特利亞設計冠軍角色。1991年3月參與設定的電視動畫「武裝Formula」開始播映。這同時，所設計的多種玩具，糖果也十分受歡迎，公司成員超過吾人。



▶1990年7～9月左右，「天外魔境・朦朧變」上、下卷OVA及CD發售。

MAKING OF「天外魔境II卍MARU」

……這之中，要是有那一部分不能配合的話，這款遊戲便會淪為二流之作了，為了有一番完全的作業，於是這四位天才，和製作群們卯上了勁……。

「原作」「演出」「作畫」「程式」



企畫監製
廣井王子

廣井先生在撰寫原作故事時，因為事件的題材太多，而內容浩大。原先主人公的名字叫「三日月丸」，但後來也改成「卍丸」。

這次的製作以以下四人為核心，所有的人都以製作一款具有衝擊力的軟體為目標而努力著。

也不知道來回修改了多少次，劇本終於完成，廣井先生的工作便進入各部門的監製作業了。現在製作階段已經進入尾聲，他說：「剩下的，只是到各處去為同仁們打氣加油了」。



▲一開始，廣井先生把他的構想以一本企畫書的形式，傳達給同僚！



▲這些設計原稿，都是製作群的苦心！看起來像座小山，堆起來將近有１公尺。

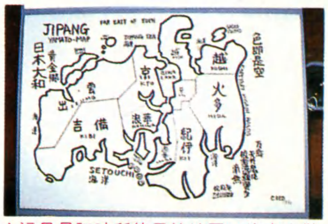




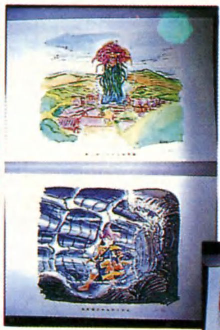
▶這是早先設計的「くー一三姊妹」。臉部的表情很有鄉土味，後來又改畫了。



▲有部分敵人角色是對外公開應徵來的！在這張明信片上，過野先生開始超草。



▲這是最初時所使用的地圖。後來也做了相當大的改變的樣子。



▶「突然出現的黑暗蘭」「正往鬼骨城行進的卍丸」，這些都是劇情插圖。







▲這是最早描繪出的「歌舞伎」和「絹」的插圖。絹的衣服顏色有改變！



▲卍丸的家。為了讓實際在製作遊戲時方便，建築物和道具都畫得很仔細。



插圖監督
過野寅次郎

角色（包括服飾）是不用說了，建築物、小道具等等，在遊戲中出現的東西，我們全都得畫出來。「天外II」中，像普通電視卡通動畫的部分，約有15組左右。由於角色的個性有特殊的設定，要讓某某人做某某動作，得事先想好才能動筆製作。

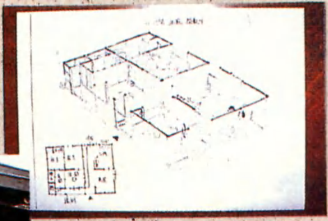
畫出來的原畫必須在電腦上一點一點的製作進去。為了不讓約有30人的工作人員發生失誤，非得仔細監督不可！



監督
桝田省治

為了製作上的需要，在劇中出現的舞台，(以關西為中心，日本西半部)，我們都專程前往考察，這也是重要的工作之一。在訪查京都、岡山、廣島等地，收集各處的歷史、鄉土相關資料，以及拍過各個地方慶典活動的照片之後，將所整理出來的情報資料匯集起來。然後以這些資料當做遊戲製作的根本。除了在設定的時候使用之外，並利用它們構想出遊戲中的相關事件，使得整個遊戲故事背景十分的落實。不會給人空穴來風的印象。

當然！在實際的遊戲畫面上製作的時候，還會重新考量訊息的表達方式。以及地圖上人物的配置是否妥當。一切都要參考歷史、地理，以及人文和電腦硬體的條件來完成的。



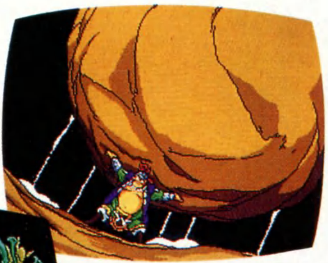
▲和劇情內容有深刻關連的舞台設定。卍丸家內部也很仔細的描繪出來。



▲這次是以京都為中心以西的地方當作舞台，所以到那裡拍照參考！



▲這次的音樂是請「風之谷」「W的悲劇」音樂製作的久石讓先生擔任。



▲主角四人的設計構想，藉由技術的製作，使他們能作動畫的演出表現。



▲當所有的製作煤體組合之後，就是「天外Ⅱ」誕生的時侯，就快了！

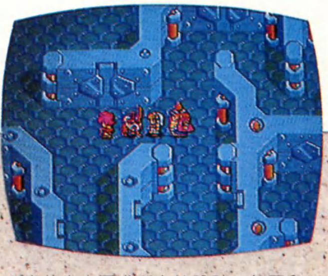


▲這是在遊戲開場時使用的動畫畫面，敵人的角色正在製作中！



▲延請專門而有名的配音員！照片是擔任「創造主」配音的岸田公日子。





▲廣井先生要求所有的設計，都要和以往不同。程式設計師可苦了。

以劇本、原畫等等素材，用程式把它表現出來的工作使是程式設計師的工作。就好像電影的攝影師一樣。這次的工作量遠遠超過前作。其中設計「超越100之術」和「依季節變化而改變的地圖」、「大量的事件」、「50個以上」的「迷宮」等等工作上，十分地讓人憚精竭慮。戰鬥系統中的自動系統，是目前為止最優秀的。這是岩崎啟真的自信。

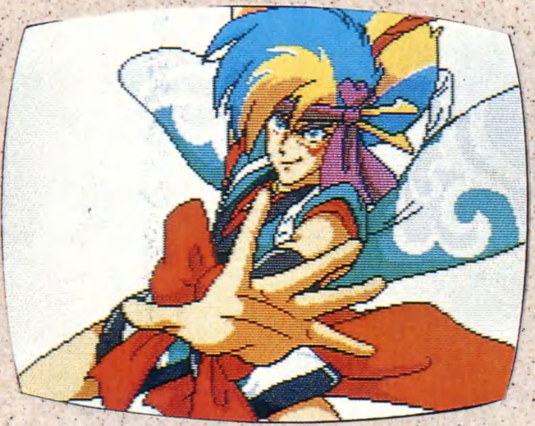


程式設計・演出
岩崎啟眞

天外魔境II的世界

絕的故事事件，早在發售之前已造成沸騰話題了，這之中感人、深刻的情節，不是三角色（和一匹動物）的大冒險故事，到底會被製作成什麼樣子！







「天外魔境II」終於接近完成的階段。很可惜的是，受到大家十分注目的故事內容並沒有完全公開，但由於RPG遊戲的生命便在其故事！所以為了保密，廣井王子不肯透露故事內容，是當然的事，但採訪小組收集了許多資料，大膽地為各位讀者作推測，請各位玩家參考。

①舞台

前作是以關東為中心一直到東北的地方為舞台，因此這次「天外II」的舞台是以京都為中心以西的地方。主要地圖上有十七國。製作指導桝田先生便親身前往姬路、廣島等地，以「祭典」為中心，採訪記錄風土人情，因為他知道地方上的「祭典」，是本遊戲的重要關鍵。

突然出現的「黑暗蘭」到底是？「火之一族」的傳說又來了!!

②角色陣容

主人公—戰國卍丸是在白川村這個地方成長的孩子王。父親因調查「根之一族」和「黑暗蘭」的事行縱不明。娟的父母也被「根之一族」所殺害。所以重點在「根之一族」和「黑暗蘭」身上。根據傳說，原先深深封印在地底的黃泉軍團復活！巨大的黑暗蘭又將在地上現身了。雖然也是「蘭花」，但因藉由黑暗之力而生，和普通蘭花不同，是相當恐怖的東西，不祥的預兆！

③人際關係

這款遊戲的內容包含了「相逢、出賣、友情、愛的故事等等等，如萬花筒般的劇情變化……」這倒是其次，叫人納悶的是怎麼有「出賣」和「愛的故事」混在一起呢？所謂出賣，不是會將夥伴拆散嗎？在這款作品的四個角色中，最可能會做出「出賣」，這種事的可能角色便是「歌舞伎」（依性格來看，他最好色，並且喜歡絹，由於情場失意，也許便會做出傻事……）。

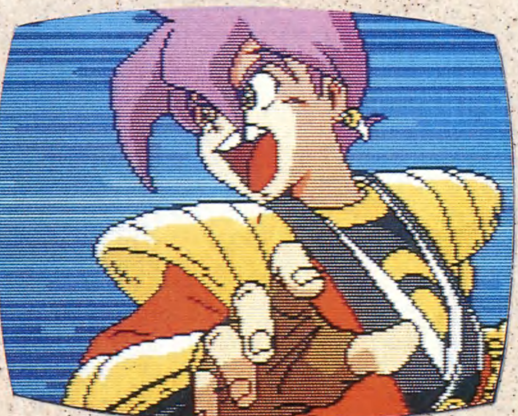
④戰鬥系統

這回在戰鬥系統中，有自動和手動兩種設計。但不管使用那一種，程式設計時，都好像有將角色的性格考慮進去了。例如，有些角色有主動攻擊性的性格，有些不喜歡用武器…等等。這也會影響故事發展的樣子。

在各角色製作時，還曾以廣井當極樂，岩崎扮歌舞伎…的方式，來模擬真人反應。以便修改，例如最初極樂被設定曾吃人魚肉，能長生不老，但廣井在模擬極樂時，他認為「長生不老固然好，但我的個性，決不可能會這麼做」於是設定便改為極樂只喝了人魚之淚了…。總之！這款遊戲未知的地方還很多，只能等到發售之後，才能一睹其盧山真面目。







卍MARU



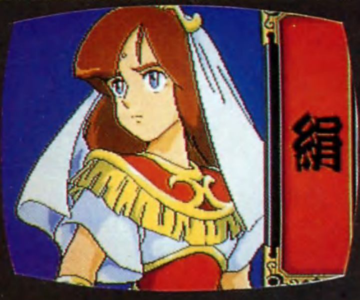
「天外魔境Ⅱ」的主人公，火之勇者・15歲・A型。喜歡在火多國村子內惡作劇的孩子王，精於劍術。父親自從出門調查「根之一族」和「黑暗蘭」之後便從此未歸。和母親相依為命。

歌舞伎十郎



火之勇者・19歲・B型。但對火之族的忠誠度很低，目標是「日本第一的秀王」利用火之勇者的能力拼命地打知名度！做事時只重外表服裝，常為裝扮而擱置要事！頗受女性的歡迎！

絹



火之勇者・14歲・AB型。不幸的美麗少女，是擁有預知事情能力的命運論者，母親是火之一族，在父母的愛心呵護下成長，但雙親在她外出時，被根之一族所殺，因服從自己的宿命與卍丸相遇。不喜歡傷人！

極楽太郎



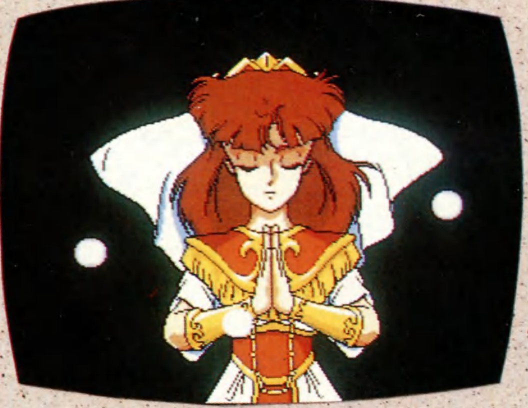
火之勇者・35歲・O型。是千年前火之一族和根之一族戰爭後的生還者！他因聽信有預知未來能力的戀人在死前的遺言「千年後再會」！故而捕捉人魚並喝了延壽千年的人魚之淚，視卍丸如己出的小孩。

小白



是絹所寵愛的狗。除了和絹如影隨形之外，其他什麽資料都不知道！之所以叫「小白」是因為在全國一萬封以上「天外迷」所投稿的明信片中，要求最多的一個名字。

有關「天外魔境Ⅱ」令人驚嘆的動畫，和叫人拍案叫
言兩語就能說得明白，這次是舞台西移，玩家操縱四



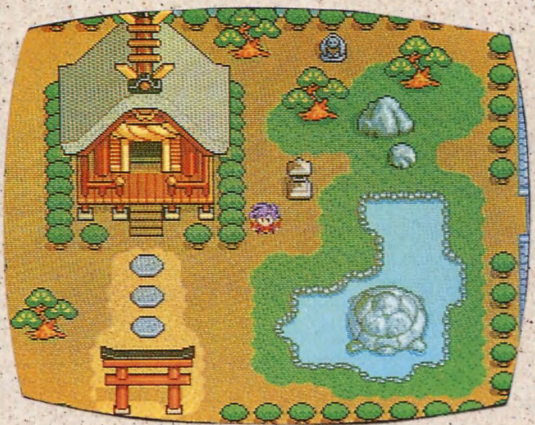


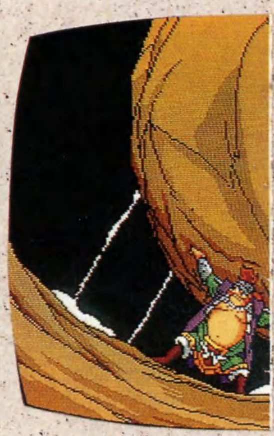
1986年6月份所發表的CD—ROM遊戲「天外魔境」。是款企畫和製作空前的作品。不只玩家方面，連遊戲業界也感受到巨大的衝擊。於是在2年半後的今天，超級CD—ROM²對應軟體第1順位。將在今年冬季，再次以「天外魔境Ⅱ卍MARO」

MAKING of the FUTURE GAME

的名號出現……。葫蘆裡究竟賣得是什麼藥？

我們將帶玩家，進入複合性媒體製作廠商「Red Company」一探究竟！





天外魔境Ⅱ 卍MARU

企畫・監製

廣井王子先生專訪

MAKING of the FUTURE GAME

問：最初想把「天外Ⅱ」製作成怎樣的遊戲？

由於天外魔境Ⅰ，算是早期的CD－ROM遊戲，因此在當時，僅僅能聽到遊戲有人聲說話就覺得很了不起了，更何況其他的部份也不錯……（笑）。但這回卻不能這麼簡單，首先最麻煩的就是，前作主人公要怎麼處置才好呢？是就這麼樣保持不變，還是要像「七龍珠」那樣，因為敵人更強，所以角色也要一個比一個強悍的方式來作呢？（笑）。這次之所以小心製作，以卍丸為主的一千角色，最主要就是想製作一個「角色遊戲」！因此劇中每一個人的背景都很認真地下去作，這樣也許才會更像一款說故事的RPG…」而我就是想把遊戲作成這樣！

問：何以見得呢？

前作可以看得出來，是以動畫和角色的說話為重心。而這次卻比較落實地以故事事件為主。像歌舞說話時的效果和房子倒塌那樣的場景。是在L形的地圖上播放動畫的連動圖案。例如有一場城在主人公眼前崩倒的場面，切換進入動畫畫面時，背景的山會由於城的倒塌而徐徐出現。這與前作動畫與故事之間，因關連性太少而產生的唐突感減少了許多，因此這回的作品感覺上會更流暢，更像電影，也更容易放進感情了！

問：2Mb的暫存記憶體RAM之後，遊戲有什麼變化？

我想接著剛才的話來說，前作在要進入事件畫面時，每一次都得要等它的讀取空檔不是嗎？但是這在2Mb的狀況下，由於一次讀進一個區域的資料，所以在演出時更增樂趣。而且地圖也是前作的二・五倍…「勇者鬥惡龍」的四・五倍！事件的數量也大幅增加，大概每玩個5分鐘就有一個事件（笑）。要是你一小時才解決一件事，就表示你太慢了（笑）。

已經沒有什麼把握再做一款比這個還好的信心了

問：光只要構想出這些故事的事件內容，不會很麻煩嗎？

那是當然！非常非常地麻煩喔！（笑）每個星期二大概都會有6個人一起來研商，每次有都討論的主題。譬如說像「卍丸千鈞一髮危機100種狀況」、「玩家覺得有趣的狀況100條」（笑），每次都有100個點子。一定要等到大家都認為可以後，才決定。就這樣做了六個月！」

問：那麼！有沒有很多不得已，要忍痛捨棄的構想呢？

有啊！有啊！（笑）例如有一個叫「試用」的主意便是這樣！一般RPG武器的強度都是用數字表示，「試用」便是在購買武器時，先試用一下。和其許多很好的主意一樣，可惜無法採用。

問：喔！還有沒有其他什麼在製作方面，比較辛苦的事呢？

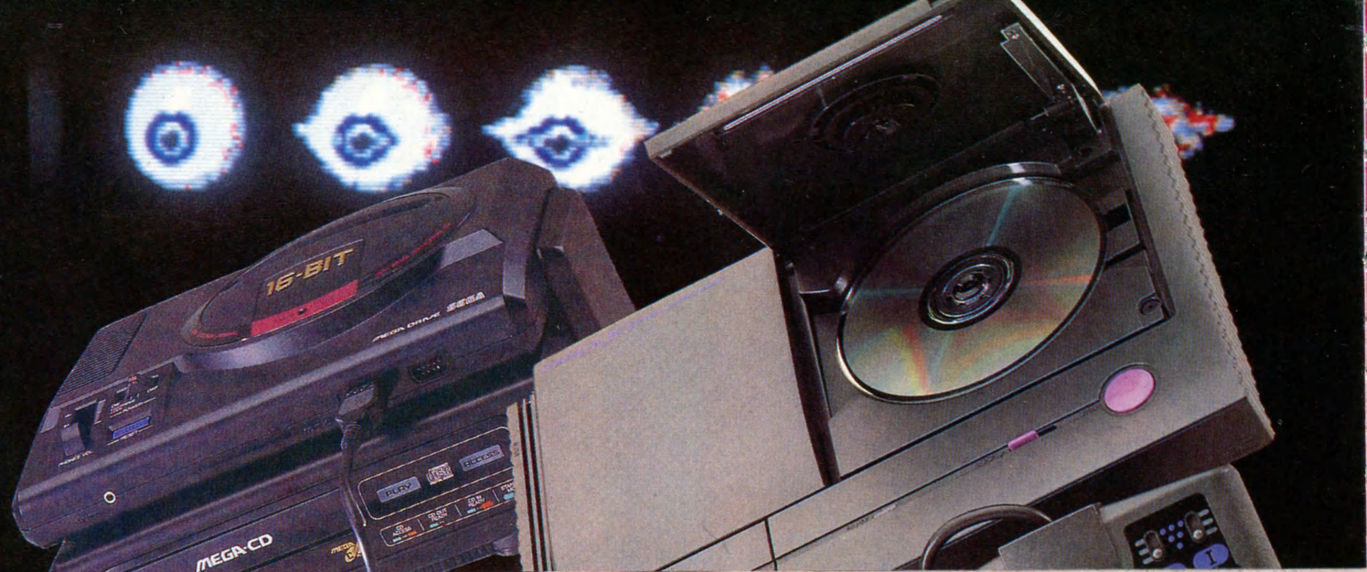
畫原畫和動畫的人大約有50人，製作電腦畫的有30人，程式設計有11人，製作進行執行的有5，大家都十分忙碌地在工作著，總之就是非常不得了就對了。

其中最大的麻煩仍然是容量的問題，要在那裡作個段落呢？一不小心就把54Mb用得差不多了。所以曾經考慮過作二枚CD。尤其在製作過程，有人對我說：「不妨某些東西共用，只迷宮的程式共用的話沒什麼關係！」但我認為由於會讓你進入迷宮時忘了搞混身在何處，結果只好把當初預定的地圖縮小了些。雖然可惜！但反過來說，內容也變得更加充實了。

問：最後想再問一個問題！會不會有「天外魔境Ⅲ」？

就感覺而言的話…。我現在沒有再做出一款超越「天外Ⅱ」的遊戲的自信，想到「天外Ⅱ」的製作的過程，就會感到實在是太不得了呢？







CD-ROM的世界

你可知道！除了**PC ENGINE MEGA DRIVE**之外，**CD-ROM**在電腦與媒體的應用上，也有一片廣大的空間?!





GAME MACHINE into the FUTURE NEC

PC-ENGINE/CD-ROM²

NEC・HE PC ENGINE＋CD ROM・ROM 超級CD ROM・ROM系統

價格：¥59,800（主機＋超級CD ROM・ROM系統一體型「Duo」
CPU：特製MICROPROCESSER（7.16MHZ）
記憶體（PCE部分）：主RAM・8KBYTE VEDIO RAM・64KBYTE
記憶體（CD-ROM部分）：暫存2Mb・ADPCM・128K×4bit電池記憶・2KBYTE

世界上最普及的CD-ROM的未來？RAM版本加強後更朝「N-D」系統邁進

1988年年底，第一個將家用遊戲的世界帶入CD-ROM的領域的，便是這機器。包括個人電腦在內，就全世界而言，它也是第一個達到普及程度的CD-ROM主機。而PC ENGINE也因為CD-ROM的組合，展現了其無所不能的可能性。這在它一開始發表時，便透露了它能展現複合性媒體的可能性，有重要的關係。

這款PCENGINE的CD-ROM系統同時在1991年秋天提昇威力，系統以2Mb化（以往只有0.五Mb）做了一次重大的威力提昇，我們稱威力提昇後的系統為「超級CD-ROM」。



▶不需Hu型系統・記憶卡，9月21日發售的「PCE Duo」是舊型CD-ROM²主機與ROM²的一體型機種，是款構想新穎的前衛主機。

由日本電氣HE公司，商品企畫部長，後藤富雄先生的口中，我們得知，事實上PCENGINE系統超級化最大的有利點便在於讓廠商開發軟體時，將更為方便，後藤先生說：「由於在遊戲的途中讀取的次數減少，在製作軟體程式時，便能設計出叫你感覺不到讀取的作品。

當然！包括畫面和音效在內，所有的視聽表現都大幅地提昇了。而正因為一次能夠讀取並處理許多程式資料，所以也更能表現出更複雜的效果出來。除了動畫不會在播放到一半時需要進行讀取之外，畫面的旋轉、縮小等等效果也能自由自在地設計出來！」

如此一來，在讀取阻礙大幅減少的情況下，活動的動畫和迫力的音效更能被適當地利用，相信未來產生更高品質的軟體遊戲的時間不會太長了。

日本電氣HE公司方面也正著手開發PCENGINE的未來形主機！這個計畫中的叫做「N-D」的未來主機有電視水準的解像度，而且一枚CD能播放約60分鐘的節目，而當這款主機在日本某大電動玩具展時，曾與PCENGINE連接展示，一度成熱門的話題，（編輯部：有關N-D及玩具展方面的資料，請參閱本社電視遊樂雜誌第二五期），現在我們就來聽聽後藤先生談有關N-D未來的展望。

「所謂的N-D，是指利用一般的電腦上，發展複合媒體的視聽效果，並將之應用於教育或者是商務應用方面……。

由於遊戲的動畫製作較複雜困難，所以和教育、商業之類的軟體所需要的動畫技術不太相同，現在正在研究有關N-D的實用動畫技術，但這其中還尚有許多沒有解決的問題，也許當N-D能夠克服這些動畫處理的問題之後，在遊戲方面會比目前的軟體形式更加有效！」

以超級CD-ROM²為製作標準的軟體目錄表（至目前為止發表的）

「屠龍記I-英雄傳說」哈德森。
「砂之器」勝利音產。
「諸世紀世」哈德森。
「波斯王子」立帕希魯耿體。
「美少女麻將」日本物產。
「天使之詩」日本通訊網路。
「BROWNING」日本通訊網路。
「異獸王國」勝利音產。
「冠軍版大戰略II」微船社。
「雷電」哈德森。
「世界末世」NEC阿貝鈕。



這就是讓舊形系統提昇威力的超級系統卡





N-D的畫面映像是以一種叫MPEG的影像壓縮技術來作的，以這種方式來製作動畫，對今後的遊戲發展有很大的影響，不久，便能看到超真實的遊戲了。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

銀河帝國

科幻式的模擬戰鬥，加上高容量的動畫系統，都讓CD—ROM提昇更高性能，因此，動畫自然平順再配上大篇幅的製作，真令人大開眼界。

每一款SLG都非常有特色，尤其科幻式模擬遊戲，有自成一套的系統，或許都是初次創造出，能表現出這遊戲的特性。「銀河帝國」算是非常創新的SLG，非常注重遊戲戰鬥的技巧，以及動畫所鋪述的流程，讓這遊戲有歷史故事的味道。

若是使用系統片Ver2・1以下，則遊戲的執行會非常的慢，若用超級系統片，速度自然快速許多，節省讀取遊戲的時間。遊戲在進行戰鬥時非常迅速，運用棋盤式的作戰，也運用機器放大的功能，使戰艦對決能明顯看到攻擊，其輪流雙方下一形式，也很創新獻。

最值得一提的是動畫部分，那高畫質的全幅圖形，是很多CD遊戲比不上的。由於「銀河帝國」是純幻想的故事，可不朳泥於舊系統，所以故事的要素採取重要的地位，如同歷史模擬遊戲一般，順著所創造的劇情，令人會有提心吊膽的感受。

動畫又是本片的一大特色，展示CD若程式做得好，也可像卡通一般，讓人物動作流暢，而捲軸採取多層次，再加上悅耳的配音，那就是一部真正動畫。容量大才有辦法使遊戲成為精緻化，那澎湃壯闊的音樂當然只有CD才會有那音質。

配音又是一大學問，動畫中嘴形和聲音搭配，若能完全一對一相合，那是程式製作的得當。「銀河帝國」這一點就製作非常強勁，各段落的劇情，就非常引動個人的情緒，增加了聽覺和視覺的效果，能不令你感動還真難。

運用CD—ROM上，CD唱盤之用途，展現得是「星際大戰」式氣勢滂沱的音樂，完全讓整個「銀河帝國」的味道，融入科幻戰爭的境界，加上戰鬥時鼓動式的音樂，令人會勇往殺敵，但千萬勿失去了理性。可見運用高度技術製作的BGM，很容易由CD高科技產品，幾乎是完美無缺展現。

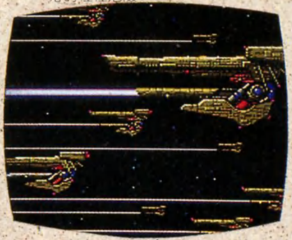
以上的種種，都是因為CD—ROM這機器的魅力，和實際展示出來之威力，讓一片遊戲有更太的娛樂性，因而每個細節都必須注重，才可使新發展的CD系統（DUO或超級CD—ROM），發揮其本身應該具有的功能。

「銀河帝國」為了考慮市場的因素，才會發展兩對應的系統，相信這又占了CD容量不小空間，而在遊戲途中含有劇情的發展，那就不太像一般性SLG的遊戲，故程式相對又增加不少容量，綜合各種要素，應該了解CD製作是未來軟體的趨勢，所以任何形式的遊戲都有可能以CD形式出現，「銀河帝國」的動畫真的會使人有大開眼界之感，故不必太容易滿足，相信未來還有更好的軟體。（工畫堂—12月6日 ¥7800）

超大容量的動畫系統，配合遊戲戰鬥的表現，加上震撼性的強力音樂，太令人心動不如馬上行動！



▲超迫力的開頭動畫，承受宇宙大規模戰爭的壓力，和戰艦被擊落的種種危險。



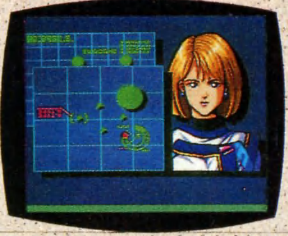
▲巨型大砲艦的戰爭場面，令人感動不已的精彩內容，是重點遊戲的動畫。

為何採用大容量的系統片，會使動畫片段進行如此的順暢？

使遊戲要有可看性，兼具有影響遊戲的進度，非動畫來進行不可。所以角色的動作自然，必須讓程式存於硬碟式的系統片，那才能使程式轉換迅速，避免CD讀取時間。



◀這就是使遊戲提昇的Ver3・0超級系統卡。



▲每一章節，都會有秘書官詳細的解說，使王子能夠專心聽講每一個戰爭細節。



▲戰艦只能在星球之上，才有改裝的工廠，重新調整戰艦的性能，以剩下任務進行。



▲簡便的戰鬥系統，可以有效縮短作戰時，不妨研擬出一套自己的戰鬥方式。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

屠龍記—英雄傳說

由個人電腦業界稱雄的日本ＦＡＬＣＯＭ公司的遊戲移植作品。大規模的捲軸，也許已經攫獲了原先非ＣＤ－ＲＯＭ的使用者的人，都是關鍵性的作品。

有趣和大家都能夠理解的遊戲，才是受歡迎秘訣。

現在的ＣＤ－ＲＯＭ遊戲，還沒有像任天堂一樣，普及到各個角落，由於ＣＤ－ＲＯＭ的硬體價格並不便宜，所以熱愛遊戲的人，才是主要的使用者。在廠商的方面，為了配合玩家的期望－不想玩太容易的軟體，尤其是在RPG方面，於是傾向製作較為難解的遊戲。

不過，由於ＣＤ的媒體特性，有著滿足一般市場需要的因素。因此玩家們應該可以理解，為什麼要製作一些能夠為大家普遍接受的軟體。

這個特性最明顯的，就是打著日本ＦＡＬＣＯＭ商標的遊戲軟體。日本ＦＡＬＣＯＭ在個人電腦版上有「沙那多」「戰國傳奇」等製作推出，可以算是在個人電腦遊戲界上，持續居於領導地位的廠商。同公司的遊戲有幾個是移植到ＰＣＥ上的，尤其是「伊蘇國Ⅰ・Ⅱ」「伊蘇國Ⅲ」，受到廣大愛好者的支持，而歷久不衰。其中有一旦被纏住的話，就非只能按重來，而不能脫身的可惡陷阱，雖然令人火大，不過卻具有著令初學者會不斷挑戰重來的魅力－－這就是ＦＡＬＣＯＭ遊戲極為受人歡迎的原因。這個秘密就是故事進行的巧妙，以及能夠提昇練習度的操作性。這裡所說到的遊戲的平衡性，是製作時最為困難的地方，這點大家必須清楚。

為了維持這種評價，在另一個ＰＣ的超級系統裡，ＦＡＬＣＯＭ的名作也登場了。這就是日本ＦＡＬＣＯＭ的「屠龍記－英雄傳說」。這部「屠龍記－英雄傳說」，去年在個人電腦版發售的時候，就是大製作的捲軸遊戲。不過，雖然這回是移植在ＣＤ－ＲＯＭ這種媒體之下，並不只是隨隨便便就能完成的。為了活用ＣＤ－ＲＯＭ的特性，在序幕和結束上，加入了視覺情景，而故事中每個地方的事件情節中，都有配音者的口白聲音，這種演出，就更加生動逼真了。在遊戲系統方面，也是以很簡單的指令選擇式，與「勇者鬥惡龍」以及「太空戰士」一樣，都是很容易上手的角色扮演遊戲，遊戲時，可以不必緊張兮兮地，算是非常簡單又有趣的遊戲。因玩起來非常地容易！所以特別活用ＣＤ－ＲＯＭ的特性，希望使得超級系統「第一炮」，可以受到大家的肯定，這才是ＦＡＬＣＯＭ所想達到的目標，因此ＦＡＬＣＯＭ在製作時，特別將「屠龍記－英雄傳說」製作成有趣，大家都能夠理解的樣子，所以無論任何階層的使用者，都是相當關注的。這就是ＣＤ－ＲＯＭ能夠掌握住，除了愛好者層面之外，也能受到大衆所喜愛的秘密。（哈德森／￥6800／10月25日發售）

專家階層和初學階層都可以接受的遊戲是什麼？現在就來探索這個製作的秘密

優秀的軟體廠商才是ＣＤ－ＲＯＭ優劣的關鍵所在。

在個人電腦界極受歡迎的日本ＦＡＬＣＯＭ。在遊戲機器進入ＣＤ－ＲＯＭ時代的今天，已經在ＰＣＥ的ＣＤ－ＲＯＭ上，陸續發展多款作品，合作成立「ＳＥＧＡ・ＦＡＬＣＯＭ」公司。



▲被稱為名作的動作，ＲＰＧ決定版「伊蘇國Ⅰ・Ⅱ」。由於活用ＣＤ－ＲＯＭ大容量，在個人電腦版上所沒有的視覺情景，到處都可以看到。敏捷的遊戲展開，和故事的充實性，獲得玩家們的支持，對於ＰＣＥ有重大的貢獻。

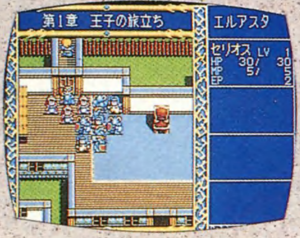


▲遊戲是以章節式所構成的。漫長的故事，就是從這個畫面開始展開的。



▲登場的主要人物有５人。不過，冒險隊伍只能夠有４人而已。


▲活用超級ＣＤ－ＲＯＭ機能的動畫上，值得一看。



▲設定在ＯＮ時，會有ＣＤ的聲音表現，ＯＦＦ時，則以文字來表示。



▲遭遇敵人時，會切入的戰鬥畫面之中，在這裡可以選擇所想實行指令。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

砂之器

勝利音產公司，和魯卡斯ＡＲＴＳ業務合作後，首次的ＣＤ－ＲＯＭ軟體。原先在複合媒體領域很強的二公司合作，特別令人感興趣。藉由ＣＤ的威力，無論什麼都可以發揮出來！敬請期待。

「音效」成為遊戲行進的關鍵，是款有遠見的遊戲

雖然是令人驚呀的事實，不過喬治・魯卡斯是「身為監督卻完全沒有實績」的人物。「星際大戰」以後的十數年，連一部有關於監督的電影都沒有，在某個雜誌的專訪上，他談到了這個主題

「監督這行有許多要做的事情，自已去做則很累人的，我已經不想再幹監督了」

當然，這並不是退休的宣告，也許事實上正好是相反。魯卡斯在電影方面的興趣，是永遠不會感到厭倦的，他只是想藉此從事複合性媒體的活動罷了，他以後所想採取的行動意向非常楚，那就是以電影的製作為核心，在相同的名稱背後，也製作體感模擬、教育工作、ＴＶ遊戲……等，使他的工作活動範圍更擴大在各方面的媒體嚐試！

現在的他，最引人注目的就是複合性媒體方面的工作。

就這樣經過數年之後，魯卡斯・ＡＲＴＳ公司在遊戲製作企劃努力，終於在ＣＤ－ＲＯＭ時代裡大放異彩了。表現出來的是，照片的拍攝以及細膩的動畫影像，渾厚的音效…，由於這些東西都可以用ＣＤ－ＲＯＭ的，可以全部加以技術來表現，在打著超水準的電影製作名號之下，利用這些ＣＤ－ＲＯＭ的技術的環境而言，這個地方法正可以完全把製作本領統統都發揮出來。

當然，用這種方法製作的作品，令不鳴則已一鳴驚人！在目前來說，魯卡斯ＡＲＴＳ公司的遊戲軟體，全部都是以電影的意識形態來製作的。在畫面的分段、音效的製作、以及演出的方法等…都是如此。這都是因為使用ＣＤ－ＲＯＭ，所以才能夠實現百分之百的測試。並且在遊戲的製作上面，活用電影的技術情報，這個時代的樣子，正是魯卡斯・ＡＲＴＳ公司最先預測到的！

、現在就已有的名稱與內容，移植到ＣＤ－ＲＯＭ上的，第一彈遊戲就是這款「砂之器」。

這部遊戲是魯卡斯獨力創作的，完全是以體驗電影一般的效果為目的，所作成的系統，來操作的冒險遊戲。特別要注意的地方，就是他的「音效」，這也是故事展開的主要關鍵所在。

主人翁柯比以演奏旋律來使用魔法，根據魔法，可以一面解開各式各樣的謎，一面展開旅行。遊戲中到處都有被封印，以及被隱藏的旋律，每當發現新的旋律，就可以使用新的魔法，大致是這樣展開故事的。

「音效」這個要素，在ＣＤ－ＲＯＭ時代，將成為遊戲的重要成功因素之一，這是絕對錯不了的。

（勝利音產／發售日，價格未定）

經常追尋新夢想的喬治魯卡斯，這回他的夢想在這驚異的媒體上，又加速發飛行到何處了呢？

經常引人議論的喬治魯卡司，最近也投入複合媒體的製作!!

魯卡斯ＡＲＴＳ公司非常熱心於「遊戲」，和ＡＶ視聽體感系統的開發。遊樂中心的「星際大戰」非常有名，利用電影和遊戲的御接，量生高品質的作品。呈現驚人的作品！



▲立體感電影「星艦2045」的影像，正是魯卡斯所推出的作品。由電影到遊戲，從遊戲到電影，採用同步融合的最先ＡＶ系統，真的讓人耳目一新了。



▲跟目前的冒險遊戲不一樣，沒有〝講話〞〝取得〞等指令，故事全都是魔法，根據音效來展開的。有順暢感的有趣遊戲。



▲遊戲中的音階，以e、d、f的組合，來成為一個旋律。這就是魔法。畫面中所看到的，就是巨大的豎琴。使用這個來演奏魔法，會發生什麼事…？



▲引起龍捲風，為了解決這個，演奏「扭轉」相反的魔法，似乎就可以…。



▲充滿立體感的畫面，指示畫面中的地點，則主人翁就可以步行到那裡。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

諸神紀世

神和惡魔的戰爭遊戲「諸神紀世」登場了，玩家是神，而棋子則是人類，把什麼都不知道的可憐原住民，玩弄於股掌之間。體會一下其他遊戲中，所沒有的難得冒險樂趣喔。

體驗創造天地的快感
不可思議的模擬

「諸神紀世」是在美國誕生的奇異風格模擬遊戲。

玩家是全能的神。遊戲的目的，就是把力量供給地上的人類們，然後再繁榮這個種族…。不過，地上還有另一個敵對的種族，而且他們的背後，還有惡魔在撐腰。惡魔陸續地引起災難，為的是要消滅「神的種族」！於是，我方也不服輸地以「奇跡」來展開對抗。地震、洪水、火山的噴火…神和惡魔在反覆無常的奇跡合戰之中，地上當然是佈滿了災難，這或許就是世紀末的呈現出來的景象…。

從神的視點，來操作人類的刺激性－有點殘酷的內容，以及不直接和人類接觸，只使用奇跡的神喻，來進行遊戲的獨創系統就成為話題，是款移植到許多種硬體上的遊戲。在超級CD-ROM²，應該可以體驗一下最新的，不同風格的遊戲內容了…。

標題是最引人注目了。「諸神紀世」除了現有的草原、沙漠、雪原等地形之外，還有在西部拓荒的世界，以及在遙遠行星上的宇宙戰爭，也就是哈德森的名作炸彈超人所出現的炸彈超人世界，這也是PC所獨創的世界，內容是以「諸神紀世」的形式來登場。諸神紀世在早先的個人電腦遊戲中，便常有移植的。當然，炸彈超人早就出現在超級CD-ROM²上。這之中，也有獨創的劇情設計，所以不只是有針對首次玩「諸神紀世」的人的設計，對於以前曾經玩過別款版本的人，也可算是一種〃新作〃。了吧。所以，如果這款遊戲被移植到超級CD-ROM²上的話，在視覺效果強化的狀況下，一定是值得一看的，千萬不可以錯過了。看了之後你就會發現，舊版的「諸神紀世」相形之下，就寂靜得多了。序幕以及標題畫面的超氣派畫質，跟舊版的畫面，有完全不相同的感覺，這種耳目一新的感受，會讓人完全陶醉的！在遊戲中，玩家便可以享受神跡，在世界各地展現時的華麗場景！讓我們期待「諸神紀世」，以全新的面貌在CD上登場。（哈德森／￥5800）

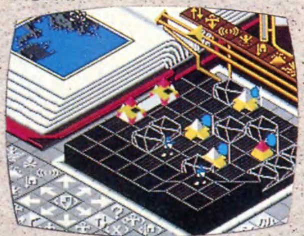
神的奇跡仍在各處出現…？
眾所周知、世界級大製作的
「諸神紀世」全新在CD再登場！



▲有8種舞台設計的假想世界。神在各個空間活躍著，高潮不斷湧現。



▲這是神力之一。使用天變地異給予惡魔損傷。



▲表現了立體所使用的〃立體網格模型〃，這是獨創的表現方式。



▲想起孩提時候所玩的積木，幾乎什麼都可以用積木來作。



▲以宇宙為舞台的系列園地，因空氣稀薄，走得太遠的話，會耗盡體力的

以模擬世紀為主的遊戲，生於這種時代怎麼辦？

1999年，恐怖大王降臨！這是諾斯多拉湯姆斯的大預言，雖然不知道是真是假，不過現在街頭正是〃世紀末〃大流行。於是有遊戲廠商開始製作這種類型的遊戲。今後，遊戲世界也朝著新穎〃世紀末遊戲〃種類而流行了。



▲出版界現在正連續推出有關〃世紀末〃的書籍。這個風潮應該會持續到1999年，遊戲界絕對不會錯過製作這種遊戲的。玩家便是這些遊戲中的神，指引你的子民，繁延，生存與欣欣向榮。



▲序幕情景，人類創世紀，還有地球的表面仍然是一片處女地。



▲含新世界在內，成為戰地的地形有12種。異次元空間的神和惡魔戰鬥著

GAME SOFTWARE into the FUTURE

ＰＣ大冒險

講到射擊遊戲！就會有畫面真實，強力的威力提昇，猛然連射的「熱血遊戲」印象！不過，最近也有許多一改風格的射擊遊戲開始登場了。

射擊遊戲從今以後的方向性會是？

從「宇宙大作戰」大受歡迎以來，射擊遊戲就支持著電動版遊戲的歷史了。每每有劃時代的作品出現，都可以使遊戲情景更加進化，例如：「色彩」的新穎，讓人想到CG的美麗畫面，以及好像永遠持續下去的捲軸地圖。遊戲就是這樣一個，可以感受到似乎有無限廣闊延伸的「色彩」世界。在「宇宙巡航艦」中，可以隨意選擇的強力提昇威力系統，去破壞掉射擊遊戲中飛來敵人，以便大幅提昇快感。想要超越這類大製作的話，以後的射擊遊戲，就必需一直朝著「更加真實」「更加強力」「更加動入」的專精方向邁進，最後變成無法受到一般群衆的接納。

另一方面，家庭用的遊戲機，在初期階段，也多是使用電動版射擊的移植遊戲，不過最近因為家用遊戲主機改進的結果，使得電動版遊戲不容易移植。所以，家用遊戲的內容，逐漸地由射擊遊戲，轉變成今日全是角色扮演遊戲的天下。（事實上，一方面也是因為家用主機無法表現電動版相同的迫力！）

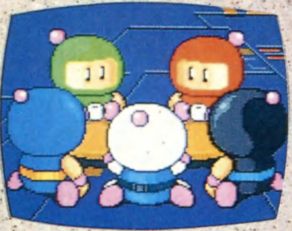
但最近在家用主機上，射擊遊戲又有有其他的生機，現在已經有保持著故事性，在各舞台之間加入視覺情景，更能夠融入人物感情的射擊遊戲出現了，這些遊戲，可以使用所喜歡的某個人物，製造出逐漸產生氣氛的效果，這些都是因為記憶媒體的大容量化，把以前是不可能的東西，都變成為可能的事了，這種情形，剛好最符合以CD-ROM，來製作遊戲方向了。

這款「PC大冒險」，是射擊老字號哈德森的（令人大感意外的）CD-ROM射擊遊戲處女作。談到哈德森的射擊遊戲，應該就會讓人想到〃星際戰士〃系列。每當新作推出，在規模、難易度上都有增加陣容。不過，在這款「PC大冒險」上，有生命的角色，並不只是「星際戰士」尼歐希沙而已，炸彈超人以及PC主機，也都會登場喔。這部遊戲，幾乎把哈德森製作受人歡迎的遊戲相關產品，都給戲劇化了。不過由於哈德森遊戲的本身，就有十分非常有趣的內容，在這裡活用了CD-ROM大容量的性能，更賦與各個人物都有不同的個性，與視覺情景設計。

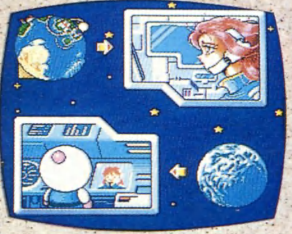
還有，敵人角色也是配合各個自己人物相對形成的，所以即使先用一個角色來過關的話，那麼還可以再使用其他的角色，來玩一次全新的遊戲。把大爆笑的幽默，和火辣辣的射擊結合起來，而且又是在CD-ROM上的話，那麼趣味性就更加新奇了。總而言之，可以稱得上是值得信賴的CD-ROM射擊遊戲就對了。

（哈德森／發售日・價格未定）

哈德森的CD射擊遊戲處女作，充滿視覺感受的精彩畫面，令人大爆笑的諷刺設計！



▲選擇炸彈超人的話，可以看到遊戲動畫的有趣展示畫面。炸彈超人集結正在會議中，若自機裝備炸彈去出擊，就…？



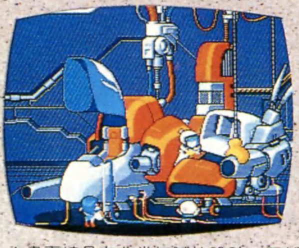
▲遊戲是所熟悉的縱捲軸。畫面很充實，是款富有射擊遊戲的世界觀、及故事性的最佳遊戲，把有名遊戲，人物應用進來，非常精湛構思。

期待還有另一位孩子們的英雄高橋名人的接棒人的出現！

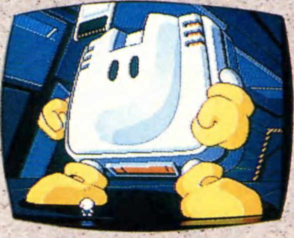
哈德森有名的高橋名人，最近在做什麼？據說，在公司裡拼命地工作著，在廣告課裡，一面埋頭苦幹，一面在影像的特別製作上，正全力以赴地貢獻心力。



▲高橋名人此時也在哈德森遊戲的大會上登場，非常受人歡迎。還有，「高橋名人冒險島」也在美國大受歡迎！超級任天堂版發售以來，高橋迷最近增加很多喔。



▲畫面情景有非常細膩的設計，至於內容是…？



▲PCE君的勇姿。要迎擊的敵人是超級任天堂？還是

GAME SOFTWARE into the FUTURE

波斯王子

這個遊戲最初在個人電腦登場的時候，因為人物動作非常的流暢，而受到大家的注目，這款動作極端細緻的遊戲，在ＣＤ－ＲＯＭ²上，到底會以什麼方式表現出來呢？

可以直接傳達主人翁的痛覺的動作遊戲

「波斯王子」是在廣大的海外個人電腦遊戲風潮之中，尤其特別引人注意的美國原產軟體。舞台是古代的波斯…，為了救出被關在王宮最上層的公主，玩家所操縱的年輕人，在王宮內展開一場大活劇般的橫捲軸細膩動作遊戲。

這款遊戲在舞台設定，以及系統上都沒有什麼耳目一新的創舉，所謂大製作的理由，到底是什麼呢…？

之所以會在整個遊戲中，呈現的極度的寫實主義風格的原因如下—首先是極為精彩豐富的動畫模式，以及遊戲全體真實時間限制（一小時），這種時間限制的遊戲方式，在「波斯王子」的世界裡，完全會讓玩家有如置身在遊戲畫面中，親自來展開冒險，真可算是徹徹底底的〝真實的幻想世界〞喔。

角色的動作連貫、細膩，簡直就像真人，在真正的迷宮之中，展開冒險的活動一樣，這到底會是怎麼樣子的情形呢？…。總之！會讓操縱者感到非常可怕的情景。在王宮的內部之中，也分成有好幾層，這是以極複雜構造建造而成的大迷宮。迷宮中所設計的陷阱，像是會陷落的地板，突然飛出的針山，以及令人毛骨悚然的斷頭台！在目前的動作遊戲中，再也沒有比這個氣氛更加恐怖了，這種到處都是陷阱的設計，讓玩家精神十分的緊張，因為它們全部都做得大逼真了！彷彿會讓人覺得〝痛〞的感覺（許多的陷阱只是一擊，就可以奪取主人翁性命的極端危險機關，人在落入陷阱時，很自然地會閉上眼睛！這款「波斯王子」甚至可以讓玩家在操縱的角色落下時，也不自覺的閉上眼睛）。

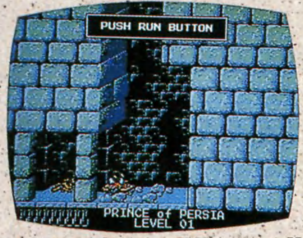
還有在遊戲中，經常威脅玩家的時間限制，在分秒的流逝中，叫人不寒而慄，總之！「波斯王子」對那些一心想體驗真正動作遊戲的人而言，絕對是款可以玩得過得過癮的軟體。不過，心臟不好的玩者可要小心了。

（山河社／¥6800／預定12月發售）

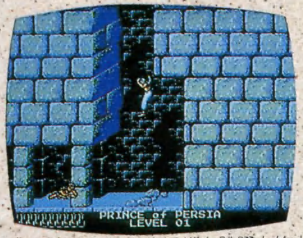
看吧！衝破極限的寫實主義這裡有眞正的幻想世界把你完全地包圍起來！



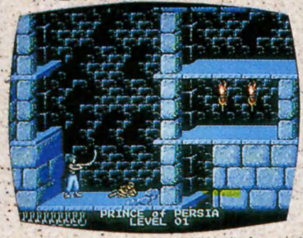
▲序幕，畫面及音效都有很奇特的氣氛，引人進入奇異的世界之中。



▲從地下牢脫逃後，要單身去救出關在最上層的公主。



▲雖然世上沒有像這樣有跳躍力的人，不過動作的敏捷度，令人印象深。



▲最初的主人翁什麼都沒有拿，在途中，可以撿起劍來武裝。

加油！現在在日本遊戲界內，到處〝都有新的生機〞…

記憶猶新的「魔術方塊」風潮。獲得巨額盈益的這個遊戲，看準第2個目標？最近在家庭用遊戲軟體排行上，也出現了海外個人電腦的移植作品。沒有個人電腦的使用者，也可以玩個人電腦上的遊戲了。



▲「魔術方塊」是海外的大熱門軟體，遊戲極受人歡迎。不過，在這場軟體爭霸戰中，敗退的公司（如照片），如今陷入困境。這款軟體雙打模式，事實上操作性還不錯…。



▲爬上去、跳躍，這時候的人物都是以真正的動作來展現的。



▲當然祕密道路和隱密的開關，都十分重要，除了體力外，也要動動腦。



▲中世紀亞洲的〝高層大廈〞，這裡便是主角活躍的舞台。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

天使之詩

一直在視覺畫面上全力以赴，開發的ＲＰＧ遊戲，總是受到大家好評的日本通訊網路，這回起用「女武士傳說」的富士宏，在超級ＣＤ－ＲＯＭ²到底會以怎樣的遊戲來呈現呢？拭目以待！

豪華的工作人員陣容值得期待！

家用遊戲機自從普及一般家庭以來，現在的硬體，軟體都一直很踏實地在進步之中，接著，由於超級ＣＤ－ＲＯＭ²的發售推出，今後的軟體就可能更加廣闊了。在這個同時，遊戲的軟體製作手法規模，也逐漸地變成另一種風潮。最近，遊戲製作的工作陣容裡，各界的名人（例如：插畫、漫畫家、音樂家、聲音配合等），都紛紛地參與了製作。另外，甚至有以名人為遊戲角色的作品，電視遊樂軟體在發展這麼多年後，終於成為主要的媒體之一了，這是值得肯定的。

這款「天使之詩」的人員製作陣容是非常齊全的。視效畫面受到大衆好評的日本通訊網路公司，這次也活用ＣＤ－ＲＯＭ的大容量性能，使得這款角色扮演遊戲特別出色，這雖然值得注意，但更要注目的地方，在於延請了有名的富士宏先生，擔任角色設計。他在受人歡迎的動作遊戲「女武士傳說」中，設計了魅力十足的「女武士」，由此，應該可以證明他的實力了。富士宏先生細膩描繪設計的人物，以及怪物，使得這部遊戲的幻想氣氛有著更加完美的表現。主人翁傑亞魯、古蕾亞在他精心的設計之下，終於能以順暢地動畫呈現，這不論是對動畫迷也好，玩家也好，確實是項賞心悅目的事。

另外，在聲音配合的陣容上方面「改造超人００９」－擔任島村喬配音的井上和彥，在「聖鬥士星矢」－擔任艾歐里西配音的田中秀幸，以及在－「七龍珠」中，擔任龜仙人配音的宮內華平等等，這回也再度展現出他們的才華。

在遊戲的劇情上，以在英國和英格蘭所流傳的民間傳說〝屠爾特〞為主題，而改編寫成，加入了最新流行的遊戲觀念，製作成一款劇情感人的ＲＰＧ，有陸續出現的令人驚奇事件，以及賺人熱淚的情節，足以使玩家百玩不厭了。

這款遊戲的指令，及人物的狀態表示方法，基本上是十分正統的，但在其中也加入了ＵＭＳ系統的新嘗試，利用ＵＭＳ，可以記憶在遊戲中，再重現的重要訊息。除此之外，為了使遊戲世界更加地真實，一天的時間流程，和季節的變化轉移，以至於到氣象的變化，都一一在畫面上展現出來。

這個遊戲掌握了ＲＰＧ的基本要素－「基本系統」「世界觀」和「人物設計」，再加上貼切優美的配音陣容，達到「名作」的條件，全部都一一齊備了。（日本通訊網路／¥７４００／10月25日發售）

基本系統、世界觀、人物設計、三部分都齊全完美的高級遊戲這麼完成了。



▲戰鬥時，領域一目瞭然。好好利用魔法，和秘密寶物來戰鬥。


▲遊戲的女主角，也是傑亞魯的戀人，某日受到魔物襲擊，而被擄走了。

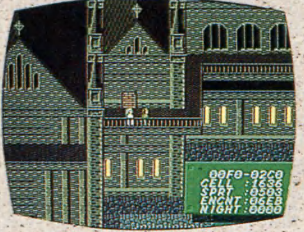
從遊戲業界脫穎而出，在其他領域也極為活躍的藝術家。

從遊戲業界以外，來加入遊戲世界的人有很多。但反之，則非常稀少。在「天使之詩」擔任設計的富士宏，具有從遊戲設計，到漫畫家的經歷，是少數的例子。原本是拿姆科的職員，由機器人的主體物中心設計，到電動版的「女武士傳說」人物設計，都極為出色。


◀富士宏。神奈川縣出生，三一歲。



▲遊戲的主角傑亞魯，特別挑選的英雄，為了救古蕾雅而展開旅行。


▲原野及迷宮，全部都是以這個視點來進行遊戲的。


▲可以看到超級ＣＤ－ＲＯＭ的流暢動作畫情景。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

世界末日

在電動版上的大製作，卡普空CP系統第一彈軟體，就是這部「世界末日」，是款自機能以8方向搖桿，和可以360度回轉的回轉按鈕來操作（CD版無）的痛快射擊遊戲，遊戲氣魄十分宏大。

CD-ROM才可以完全移植電動版

移植電動版遊戲並不是最近才開始的事，在遊樂中心，即使不斷地投入硬幣，也很難順利地過關，但這個遊戲要是能夠在家裡玩的話…。為了實現這個夢想，於是移植了讓任天堂主機的普及的「鐵板陣」以及「宇宙巡航艦」。但由於玩家在任天堂上，無法享受到的視覺，和音效的品質，仍然是以在遊樂中心消費為主，所以目前已經不太有從在任天堂上，從移植電動版遊戲的計畫了。現在有從事大型電玩移植的家用機種，只剩下硬體機能較強的MD以及SFC了。不過，即使是這2款硬體，想要移植最近的電動版遊戲，在技巧上，也有相當的困難，其中最困擾程式設計師的，便是ROM的容量問題，因為若想在卡帶上加大大容量，以目前的條件來做的話，價格很難被市場接受。應運而生的CD-ROM，不但單位價格低，而且是大容量。在電動版的移植上，有許多無法想像的好條件。正因如此，這些極受人歡迎的電動版名作，就可以在CD-ROM上，再度復活了。

360度的旋轉，旋轉的畫面太多了是否就會變得頭昏腦漲了？這款風格迴異的射擊遊戲

這款遊戲正是這種例子，首先，它原先一開始的時候，是以MD卡帶的方式來移植的，雖然由於容量的關係，在這裡雖然並不能夠完全地移植，可是在全部9關之中至少也移植了7面。但是，在電動版中受到好評的視覺展示動畫時的音聲合成，卻不得不忍痛捨棄了！極為可惜。儘管如此，這一次NEC阿貝紐所發售的CD-ROM版，則是全部9面的完全移植。！（而且連音聲都是如此）關於畫面方面，跟電動版比較起來，可以說是幾乎沒有什麼二樣，幾乎完全無法分辨。真不愧是CD-ROM所展現出來的性能！唯一遺憾的是，這回無法2人同進行遊戲了，不過這款遊戲要是做成可雙打，也許在買回的當天，就被兩人協力破關了，由於移植仍在進行之中，也許還會有什麼更動也說不定喔。（NEC阿貝紐／發售日・價格未定）

受人歡迎的角色不斷出現！卡普空電動版作品有特色！

（CP系統）NEW這種硬體系統發售時，沒有人知道卡普空公司會在它上面出這樣大的威力。例如：超級任天堂的「大空戰士」以及M・D的「大魔界村」。以及現在令人注目的「快打旋風II」。



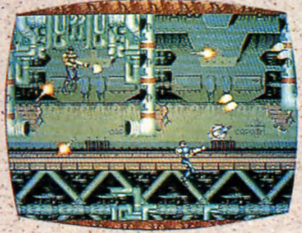
▲任天堂山內社長說：「電動版遊戲作品，並不是針對家用遊戲而設計的。實際上像「卡普空」「柯拿米」等電動版，各廠商的動向是可以左右遊戲的市場的走向的，「快打II」就是一個例子。



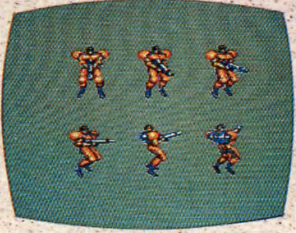
▲電動版的「世界末日」，變更標題重新呈現！


▲序幕的展示畫面，在有如廢墟般的都市中，有暴龍在肆虐…。


▲主人翁在舞台的時候，會發出有男性豪情般的嘶吼。


▲舞台多彩多姿，移植的版本沒有2人同玩的設計（畫面正在開發）


▲每當舞台過關，在畫面上就有這2人登場，夠帥吧！


▲自己人物從這2人之中挑選出1人，攻擊方法會有些不同的設計…



▲打倒敵人的話，虜獲物變成金錢，這樣子，就可以在商店購買秘密寶物了

殺戮戰場

活用超級CD－ROM²的特性，視覺情景以及音效，能夠令人耳目一新的動作遊戲，真實動人的動畫和效果音響，使得視覺和聽覺獲得雙重的享受。

使用PCM音聲表現動作情景的爽快感倍增很多

在視覺及音效上追求更更真實

在活用CD－ROM特性的視效畫面上，獲得很好評價的日本通訊網路，這回得到超級CD－ROM²的威力，將製作出更加細緻的作品「殺戮戰場」將在12月與玩家見面。

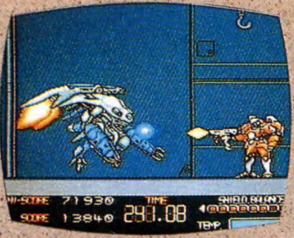
特別值得一提的是這部遊戲中，人物的動作以十分豪華的視效來表現！日本通訊網路在這一點，則是花費了相當大的心力。畫面中所表現的攻防情景的技巧和動作，精彩絕倫！另外，在動作劇情，揮用真實的時間限制，以逼真動人的效果手法，在槍聲、腳步聲等都是使用CD－ROM的PCM音源效果進行遊戲，看起來真是令人相當感動，視覺、音聲，在動作遊戲上都能夠完全地發揮，算是令人耳目一新的移植版遊戲。

除此之外，成為最佳賣點的，應該就要算是人物的會話了，在遊戲中的會話，全部都是以英語來行進的，使玩家就有如使用錄影機看洋片的味道，非常有趣。

遊戲內容充實度，就更不用說了，視覺以及聽覺的享受真是精彩，在玩遊戲的時候，能夠同時讓眼睛和耳朵，受到有如身臨其境的感受，相信並不多見。（日本通訊網路／￥6980／預定12月發售）



▲舞台就是400年後的地球，遊戲目的是破壞敵軍所開發的最終兵器後，並且快速地撤退。



▲機械設計方面，起用擔任「Z機動戰士」的藤田一己。玩家必見的機械會陸續登場。



▲玩家就是操作普林特所搭乘的人型兵器「Browning」。外觀很不錯吧！十分威武！

異獸王國

位於英國私物浦的軟體公司－希區諾希斯大受歡迎遊戲移植作品，超多重捲軸，細膩的畫面等，將在超級CD－ROM²上如何再現？值得注目！

在驚異的畫面上會讓人瞭解到英國文化的深奧之處?!

美麗的畫面上，動人的音效就是魅力所在。

最近，海外的遊戲的輸入移植，似乎造成了許多流行的風潮。像蘇聯的「魔術方塊」，以及美國的「諸神紀世」等軟體，便是著名的例子。不過，從全世界的觀點來看的話，這些打入國內市場的軟體，只不過是一小部分罷了。在海外，還有許許多多讓人無法想像的嶄新遊戲，一直地在推出。尤其是最引人注目的，是英國所製作的軟體。英國遊戲的優點和美國的遊戲，有很大的不同，他們以大膽的想像，在高度的作業技術之下進行製作，整個流程極為細緻嚴緊，製作的平均水準很高！

這款移植到超級CD－ROM上的，英國原產遊戲，是希區諾希斯公司從AMICA版移植而來的軟體。除了多重捲軸以及細緻的畫面之外，還加上逼真動人的音效，終於使得它為玩家所心儀的對象。

在國內，遊戲軟體為了玩家的喜好，在序幕和結局上，都有加上動畫，插畫敍述的習慣，這款遊戲除了也作了這樣的處理之外，在操作性能上也加以改良了。「異獸王國」正款可以顯示出，英國文化深奧內涵的軟體。千萬不要錯過了。（勝利音產／價格未定／預定年底發售）


▲對於喜歡動作遊戲的使用者而言是超期得的一部。玩家所操作比斯多的武器，使用強韌肉體的拳和腳踢


▲小心突然出現的敵人，尤其從正面而來的敵人，必要趕快對付，不攻擊或躲開就會受到損傷。



▲尖刺突然從地面突出，從天花板上突然有水及火掉落，地圖的每一個地方都有陷阱設計。

大戰略II

這款內容好到都無話可說的NO.1模擬遊戲。現在佔領了各種主機，現在！這個怪物遊戲要超級CD－ROM²登場了。以驚異的視覺和音效當成武器。現在，戰鬥開始！

模擬遊戲先峰，終於在CD－ROM登場！玩家值得注意！

以超氣派的視覺來武裝的真正SLG！

可以稱得上是模擬元祖的「大戰略」，終於也發售第二代「大戰略II」，在超級CD－ROM²陣容上。比P.C.E版前作「超級大戰略」，在內容方面更加進步了。

補給投資的設定、索敵範圍、船艦兵器的登場等，加入了許多新的考慮參數，從電腦的思考高速化，可以設計成更加真實而且玩起來更為容易的遊戲了。

由於CD－ROM²版的最大賣點是音響和視覺畫面的強化，絕對不要漏看了任何一張喔！在前作十分受到好評的戰鬥畫面又提昇了很多，使得臨場感更加精彩了。還有，正如超級這款遊在CD－ROM²所宣傳的，是一款真正超級化了的遊戲。它的劇情分成好幾個部分，在征服某個劇本之後，設計有十分充實的視覺畫面，花樣變化多端！總而言之，這使得硬綳綳的武器模擬遊戲更人性化，玩起來讓人更有投入感。

到目前為止，只知道這款新「大戰略」性能非凡，遠超過它的老祖宗，但是！到底威力提昇到一個什麼樣的地步呢？各位玩家！千萬不要錯過這款模擬遊戲先鋒CD－ROM上的表現，敬請期得喔。（微船社／發售日．價格未定）



▲由於大容量RAM的威力，思考也高速化了！輪到敵人思考時，也不會因為等待而過於緊張了！



▲預先設計的劇情使得故事性更為完備，可以預知「大戰略II」將有一場精彩的演出。


▲有許多在以往SLG範疇所無法想像到的豪華畫面情景。不愧是CD－ROM。

雷電

對於看厭浮華射擊遊戲的人而言，這種簡單有力的模樣是非常新鮮。想要磨練射擊手腕的你。光看是不夠過癮的！只有親手下場搏他一搏才能安心，上吧！

外表簡單內容深奧不減的「雷電傳說」從遊戲中心到CD上！

捨棄虛矯的戰鬥才是STG的美學…

在許多的電動版射擊遊戲之中，可以算是最接近大製作作品，應該就屬這部「雷電」了。誰都可以立刻理解的簡單系統，整個遊戲的平衡度也非常良好，這是它受人歡迎的祕密。

有了超級CD－ROM²強大的硬體支援，在縱捲軸舞台上來操作自機，目標是通過正統構成的舞台，整個大型電玩的氣氛可以原原本本地再現，而且也大膽地摒棄在射擊遊戲中流行的一般威力提昇系統，主要武器有標準射擊和雷射，輔助武器則有誘導彈和政擊前方的飛彈，各有2種裝備。閃躲敵人炮火的刺激，和擊落敵機等射擊的爽快感，也正就是這款遊戲的賣點。

繼MD代版和超級任天堂之後，這款超級CD－ROM²版的製作規模和電動版比較起來的話，是絕對不會遜色的。先前雖然也有以HU磁卡版來發售的版本，不過由於CD－ROM版更能夠活用這種特性，強化之後的音樂以及獨創的頭目角色，還有可以接受的價格等等，相信都是玩家們之所以會選擇CD－ROM²版的主要原因！各位自認是射擊遊戲的高手們，超級CD－ROM²的雷電戰場是絕對不能放過的格鬥場！（哈德森／發售日．價格未定）


▲那種使用增強威力的武器打倒敵人的快感，正是STG的精彩處。一面打落敵機一面朝舞台的最後頭目行進


▲從2種中來挑選所喜歡的輔助武器。照片上的誘導飛彈會自動尾隨敵機。真是非常厲害的武器。


▲跟頭目角色的戰鬥，當然很逼真。用本事和反射神經來一決勝負。不打倒這傢伙就看不到下個舞台。

戰國傳奇

繼個人電腦動作RPG名作「沙那多」之後，也在PC－88版推出近四年，頗受玩家好評的橫捲軸動作RPG「戰國傳奇」，這次應各方的要求，要在CD－ROM上登場了。

在原創故事的品質保證下，CD的力量更可以展現出原作魅力

以自己所製作的人物來進行遊戲！

日本FALCOM公司，在個人電腦版初期的名作「戰國傳奇」，即將被移植到CD-ROM上了。FALCOM的愛好者，和「戰國傳奇」迷們，這回可以在優美的「CD音源」中，一面聽一面進行遊戲了，相信大家都很興奮。（CD音源的音樂共有37首！）當然，增強威力的，並不只是音效方面而已。這個CD-ROM版最有趣的，就是人物製作的多樣化。種類何從特矮人族、妖精族、戰士等數種之中來選擇，甚至連性別和能力，年齡也都是可以設定的，根據變數的豐富性，這款遊戲可以發揮到幾乎無限的組合，而且，在各個人物上也會有壽命及世代的交替。算是遊戲上前所未有的細密設計。

劇情的數目，包括勝利音產獨創的劇情在內，共有10個。除了序幕及結束之外，可隨玩家的喜好，使用喜歡的成員，以及選擇所喜愛的劇情來玩。有關於遊戲中的動畫情景上，雖然做了某個程度的精簡，不過如此一來的話，反而使得遊戲更加順暢。這個這是大規格改良之後，移植CD-ROM獲得成功的最好例子（勝利音產／￥7200）



▲操作性令人非常爽快的橫捲軸動作RPG。背景畫面在每個地點都有真實的描述，GOOD！



▲修行方式也有這樣龐大的內容，要從其中來挑選一個種類，不久之後，可以培育自己所喜歡的人物。



▲序幕，只玩過個人電腦版的人，一定要去玩一下看看，這是值得一看的作品。

CD百寶箱第5期

CD－ROM^{2}受人歡迎遊戲雜誌「CD百寶箱」。有PCE軟體情報，以及插圖專欄，有許多有趣味諷刺性的獨創遊戲加入。也許CD雜誌有一天會變成為像雜誌一般，想看什麼就看什麼！

終於連載滿一年的CD-ROM雜誌全篇充滿諷刺的劇情！

追求超級CD-ROM的可能性！

在MSX版上，由柯巴魯公司所發售的「磁碟情報站」，您大概知道吧？MSX使用者激減的現在，這是唯一決定以MSX版，來發售的軟體。這也是一種軟體雜誌，由於是月刊的形式，所以每款新作遊戲，只刊載一個舞台，此外，還有使用者的投書，以及簡單的獨創遊戲。

這部「CD百寶箱」，也就是「磁碟情報站」的CD-ROM版，已經發售到第5期，在內容方面，滿載了PCE軟體圖鑑等，絕對不輸給書本型的遊戲雜誌，不過，如果是跟遊戲CD比較的話，最大的弱點，就是無法「玩」新作遊戲。以後CD百寶箱在製作時，可以考慮這一點，或者至少也可以讓玩家看一下新作畫面，這樣就更好了。但以前受到舊形CD-ROM。硬體性能的限制，總是無法表達完全，現在移植到超級CD-ROM^{2}上，跟「磁碟情報站」應該會有同樣的企劃才是。今後，相信是值得各位玩家期待的。CD百寶箱終於出滿一年並且廣受大衆歡迎！CD百寶箱滿載著趣味性、可看性，以及娛樂性。除了功課、玩家在工作之餘，不妨步入「CD百寶箱」之中，輕鬆一下。（勝利音產／￥4800）



▲好像是在某處看到過的橫捲軸，射擊遊戲。到底是那款遊戲呢？？……。這是滿新奇的……



▲幽默短篇RPG令人發笑。透過某種程度的戲謔是可以被允許的，這是遊戲雜誌內最有看頭的趣味。



▲這是「CD百寶箱」的目錄！種類很多！玩家可先挑選自己喜歡的來玩，內容很豐富。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

源平之戰

在美國誕生的日本戰國模擬。在衆多海外的移植軟體之中，這個遊戲算是反輸入軟體。由於這部遊戲的登場，證明日本遊戲界的創造力非凡。

快速地一直進行模擬，判斷力就是勝負的關鍵所在！

風格不同的戰國時代模擬遊戲

由於美國沒有像中國或日本的戰國歷史的背景，所以在美國也沒有所謂的戰國模擬遊戲，於是像「信長の野望」之類的戰國模擬遊戲便稱霸了美國遊戲界，但這款「源平之戰」卻是在美國製作，反而回銷到日本的人氣遊戲！

玩家是源氏（也可以使用平家來玩，不過故事則是從源民來開始的）跟平家的軍隊一面戰鬥，一面開拓土地。但是，由於在遊戲的設定中以前曾吃過敗仗的關係，源氏的兵力非常薄弱，遊戲一開始就會遭遇到嚴厲戰鬥的考驗。不斷地擴大土地不行，因為這款遊戲是採用時間限制來進行的。相對的敵人也會把兵力送到各個地方去，展開佈署，所以玩家得隨時檢查狀況才行。

在指令的操作上，比普通模擬少一些，不僅使命令的下達更輕鬆，遊戲的進行速度也大大的提高了。遊戲接序行進的快感可以稱得上是這部遊戲的特長。這是美國人所編集而成的日本古代戰國遊戲。良好的操作性可以在不同風格的戰國時代中，磨練一下自己的判斷力。能夠快速、準確的判斷就是遊戲的勝負關鍵。這個也正是人生的最佳寫照。（勝利音產／發售日／價格未定）



▲就海外遊戲而言，算是相當真實的了，出現中世紀日本的地圖！這到底意味著什麼呢？



▲戰鬥時的陣地畫面。習慣於日本戰國模擬的人，可以非常容易地進入狀況的系統。



▲細膩描繪的畫面有真實的動作。在選擇畫面中，被選上的武將會張開眼睛。

螞蟻雄兵

好萊塢電影製作群所製作出來的遊戲。吸引玩家的手法、故事的發展、畫面的看法等，到處都可以看到電影的手法，是一款跟目前冒險遊戲大不相同的作品。

感情移入的原因和重點在於故事的發展和視、聽覺效果

如電影般的緊張感、冒險、懸疑…

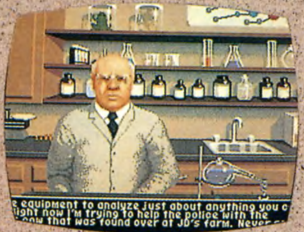
跟Cinema ware公司的其他作品一樣，是在劇情、視覺效果、音源等，起用了許多在電影世界中的製作人。他們跟遊戲程式設計師以高度想像力而製作出來的遊戲。

故事是以美國偏僻的小村莊為舞台背景發展開來的。玩家是在這個村子裡研究地質學的年輕學者。為了解開昆蟲之所以巨大化並襲擊人類的奇怪之謎，一定要先打敗巨大化的昆蟲才行。事件的開端是村子的附近有巨大的隕石掉落。不知道是因為這個隕石裡有微生物，還是因為有特殊的放射能的關係，昆蟲產生巨大化的異變。（電影迷看到這兒，應該會發出會心的微笑。）由於從異星而來的侵略物，使得田舍街道到處陷入一片恐怖之中——這個正是美國在50～60年代的電影所流行的「約定的模式」。

總之！這些鋪張的設定就是電影這種媒體的最大娛樂性所在，想要用遊戲來表現這種效果，最好的改編材料就是以前那些叫座的舊電影，這款遊戲製作的消息發佈後，恐怕國內的電影迷會比遊戲玩家們更高興吧！想不想試試看操作電影角色的遊戲呢？視聽覺效果可以使你有如置身其境喔！（勝利音樂產業／發售日、價格未定）



▲1億倍大的螞蟻正在城市裡闊步漫遊。光是用槍去打是無法把它除掉的



▲跟城裡的人講話，收集情報。約會的時間到了之後，角色會自動地趕去相約的地點相見！



▲彷彿是50～60年代的B級電影情節，對於電影愛好者來說是最過癮了。

太平記

「太平記」的舞台是日本南北朝時代。戰國模擬幾乎都是以戰國時代為題材來製作的，所以「太平記」是罕有的時代設定，讓人耳目一新。

豪華的視覺享受和細密的模擬把華麗的戰國繪卷再度呈現出來

古典文學的忠實模擬，值得期待。

「太平記」是日本的古典文學鉅作。以足利尊民和新田義貞為中心，在戰亂時代中所展開的戰國傳……。把這部古典文學名著當作故事大綱，從鎌倉時代到室町時代……以南北朝時代為舞台，描繪足利、新田2人的模擬遊戲登場了。玩家從足利尊民或者新田義信之中挑選出一人，以全國統一為目標。遊戲的開始是從鎌倉幕府滅亡之後，在中先代之亂後足利尊民舉兵的地方展開。在歷史上或者遊戲上，「從這時候以足利氏和新田氏決裂」。歷史上及遊戲上也都是以「從這時候開始足利氏和新田氏是敵對的」的觀念來展來的。

談到有關遊戲系統的方面。「太平記」是所謂「信長」類型的戰國模擬」在全國的40位大名們都以富國強兵為目標，最終目的則是統一全國。在交涉的手段方面，把敵人吸收成為戰友的系統，以及合戰情景（格子模式）的嶄新畫面等，都在這部遊戲中表現出來。完全地把超級CD－ROM的機能發揮出來，「太平記」的絢爛戰國繪卷世界再度地顯現。

壯大的場面與簡單的系統，可以令你在戰國時代之中發揮長才。「太平記」令人歡樂無窮。（因特克／預定年末發售／價格未定）



▲大地圖畫面。人物的台詞也都是戰國時代的語言。合戰是以正統的方格方式來進行的。



▲全國的武將總共有二百名以上。把他們當成朋友，是全國統一的重要要素。



▲舞台是14世紀，中庸的鎌倉幕府滅亡後，天下分裂成南北二朝進入混亂時代的日本。主人翁是足利和新田

魔法門

這是一款經過全力「改裝」的移植遊戲。在原本就是名作的遊戲軟體上加入新的要素…。舊瓶裝新酒，故事讓人緬懷，系統卻十分現代，玩家不妨試試

個人電腦名作軟體在經過重新整合之後終於登場了！

豪華的製作陣容能夠超越過原作…！

「魔法門」是在美國大受歡迎的大製作，從個人電腦遊戲所移植而來的軟體。城市以及迷宮全部都是3D的RPG喔。

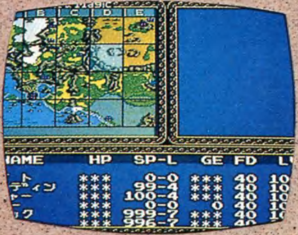
有許多可供選擇操作的人物，職業很豐富，加上各式各樣的敵人怪物魅力，就好像是在散步瀏覽一般，由於遊戲本身的自由度很高，所以很自然地，遊戲便會朝著一個大目標方向進行，而且全篇緊張，不愧是名作的手法，這點是受到大家的公認的。

這部名作軟體在移植到超級CD－ROM的時候，操作性以及畫面等方面都有大幅度的改善措施。參加開發的工作人員都是有頭有臉的大人物，音樂是由知名度相當高的久石讓先生所擔任的。人物設計則是製作「機動戰士」的安彥良和。而且，著名的音聲陣容則共計有20位配音員登場。正因為如此大規模的製作陣容，所以超越原作的內容是可以預期到的。

總之「魔法門」是把CD－ROM機能完全發揮的大製作RPG。音效以及細緻的畫面是最有看頭的了，它將在最近與各位見面，千萬不要錯失良機！這款經過「改裝」後，具有全新風格的軟體。（NEC阿貝紐／¥7200／預定11月15日發售）



▲到達街市的話，可在有可愛小姐的旅館休息，紀錄。儘可能地紀錄資料是極為重要的遊戲手段



▲資料、文學、影像都可以在同一畫面中同時看到，景色也極為豐富，百看不厭



▲個人電腦、任天堂等，稱霸所有機種的大遊戲終於在CD－ROM上登場了！

GAME MACHINE into the FUTURE

SEGA

MEGA-CD

SEGA・MEGA DRIVE＋CD－ROM

遊戲迷眼中的超級品牌“SEGA”將在複合性媒體中有什麼樣的新面目？請注意！

價格：主機￥21000，MEGA－CD預定￥49800
CPU：MC－68000（12.5MHZ）
記憶體（RAM）：主RAM，6Mb，PCM用波形記憶體，512kbit，CD－ROM用快提資料，128kbit，儲存，64kbit
記憶體（ROM）：1Mb
聲音：PCM音源立體身歷聲8音＋取樣波數MAX32KHz＋CD数位音響
特殊機能：兩軸旋轉、擴大、縮子

君臨大型電玩的遊戲界巨人－SEGA企業。繼任天堂之後，在家用電視遊戲界大放異彩，除了先前曾經推出多款主機之外（如阿羅士、MASTER SYSTEM等），在1988年10月時，又領先超級任天堂發售了家用電視遊樂史上第一名16位元主機「MEGA DRIVE」。這款主機在當時受到遊戲玩家們一致的好評，單在日本國內就銷售超過二百萬台，奠定了它取代任天堂舊主機的中堅地位。

接著在1991年底，SEGA又將推出CD－ROM主機－MEGA－CD。SEGA以遊戲迷廣大的支持為其經營的基石。這款MEGA－CD一定又會在廣大的



▲採用四腳浮動避震系統，是款深受好評的AV主機（第一次見到這款主機的人，甚至還為以為它上面MEGA－DRIVE部分的圓盤便是放CD的地方，要小心別搞錯了）

SEGA支持者中造成絕大的轟動。

SEGA企業企畫本部。企畫制作部長青木直喜先生說：「這是一款遊戲迷心目中所夢想的主機。它以玩家的要求標準設計，能夠移植高價的個人電腦，以及複雜的大型電玩：完全將現今遊戲世界的擴充性考慮了進去。例如像「大戰略」那樣的遊戲如果被移植過來的話，原本只能以隨軟體贈的書本形式的兵器目錄便能夠直接地放在CD裡面了！」

但是！在MEGA DRIVE以CD－ROM大幅提昇能力與遊戲擴張性的同時，最叫人注目的仍然是遊戲軟體廠商方面的軟體配合性，而這方面的配合也是延續MEGA CD強勢硬體生命不可或缺的動作。

青木先生說：「CD－ROM決非單純只為遊戲所設計的，就它的性能來看，還有其他多方面的可能性。它是具可受重應用可能性的一種媒體。

這也就是說，我們有開拓新的軟體市場的打算！

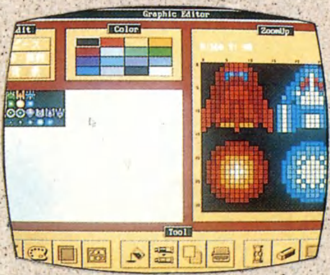
我們最近提出一個口號「A・V・A・C」，它的意思是：AI－AUDIO。VI－VISUL。AI－AMUSEMENT。CI－COMPUTER。（編輯部：就是視聽娛樂電腦組合的意思）就是想要利用這方面的複合性媒體機器，設計出新型態的軟體。

另外一方面，許多電影公司和唱片公司也表明了想要利用MEGA－CD這種媒體的意願！」

SEGA以其在大型電玩界的雄厚實力進入家用電玩市場，今後又可能朝多元化軟體方面發展，在這個CD－ROM即將爆炸的時代，擴展使用者階層，以及應用複合性媒體，將是SEGA公司最新的挑戰，以使用者的立場而言，我們樂觀其成。

主要加入軟體開發廠商

SEGA（外星人樂團）
狼組（密林戰士）
金子製作所（　未定　）
GAME ARTS（銀河之星）
工畫堂（新・霸者封印）
西魯特波（懷鄉號事件）
特雷克（　未定　）
日本通訊網路（冒險少年綜合版）
勝利音產（封神演義）
休曼（阿魯斯朗戰記）
畢斯可（動感賽車）
HOT・B（爆裂者奧剛）



▲「TERA DRIVE」有製作遊戲的程式，可以自己在家設計遊戲。



▶把遊戲功能和商業應功能結合成一體型的主機。這是“SEGA”另一款複合媒體主機「TERA DRIVE」…是指載2個CPU的「MEGA DRIVE」與「IBM PC／AT」的相容主機。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

宇宙繼承者

在「宇宙繼承者」中，如同一般射擊遊戲，但採取了“肢節怪物的彎曲扭動”的特殊設計，那才算是本遊戲的精華。

「宇宙繼承者」，主要由X68000版忠實地移植，讓玩家就手有不失原味的感覺，明顯表示MEGA—CD也能夠承受電腦版的大容量程度。雖然遊戲只是單純的射擊形式，或許攻擊方式能有所變化，這一點對現在出品的遊戲並不稀奇，最主要是在細部動詐的處理，讓那微小的座機有細膩的變化。

MEGA—CD具有放大縮旋轉的功能，當然這一些都會運用到「宇宙繼承者」上，讓宇宙戰機活動於太空間，有緊張式的迫力，外加真實感刺激，提昇射擊遊戲更好的感覺。

所謂„肢節怪物的彎曲扭動“的移植，這一點便是值得說明的地方，那是一種非常逼真有趣的設計。主要是在「宇宙繼承者」的第二舞台中，表現於宇宙工廠內部，有許多像機械手似的節肢性怪物，會很明顯看其移動的速度，還有各關節擺動自然性，令人感受那份真實性的機器動作。而動作性的流暢，移動的靈活度，正是程式設計發揮之處，需要大量的程式來處理細部，這一點對MEGA—DRIVER的卡帶是很大的考驗，而做在CD卻不成問題，可知道明顯的差異。

值得介紹是開揚畫面，是一超大製作的動畫，採用了8M的大容量。畫面是「宇宙繼承者」戰機，由天才青年駕駛員耶古多所操縱，讓整座飛機展現出順暢的飛行，閃躲飛彈之中，可明顯看到程式運用非常得當，使戰機能夠在飛行間，以高超飛行技術展現高難度的動作。飛彈追趕也極為自然，爆炸的色彩也頗為艷麗壯觀，彌補主機不少的缺陷。通常動畫的處理，必須用張數的多少來影響活動性，而CD動畫當然要由程式來控制，故容量大的CD才有辦法容納，表現出那精細的視覺效果。

宇宙繼承者算是MEGA—CD上，射擊遊戲的先驅，製作的廠商當然要豎立起遊戲的品質，以便繼續此類的遊戲。就不能再依尋舊傳統，必須有更創新形式表現，所以遊戲的各個方向要有所突破，如射擊的形式，增強威力等等，甚至頭目級要造形巨大別緻……。

「宇宙繼承者」只好先從動畫來著手，引動玩家的購買慾，所以大手筆8M的製作造成先聲奪人的氣勢。在遊戲內容製作有新的花樣，創新式的„肢節怪物的彎曲扭動“是其他射擊所沒有的設計，感受到真實性的機械形動作，千萬不要因看到此氣象而忘了操縱自己的戰機的移動。

當然背景的製作也是一流的，總之，要親自去體驗那貼心的精心設計。（狠組12月12日 ¥6800）

動作流暢的宇宙戰機，搭配大容量的動畫系統，好好操縱靈活的座機。



▲色彩又用得更為靈活，使紅色和黃色能夠很協調，改進了主機很多的缺陷。



▲戰鬥的迫力十足，會受到不同形式的攻擊，善加操縱座機，避免被流彈擊落。

為什麼擴大縮小，再加上旋轉的功能，是未來遊戲的趨勢？

限於發行問世的軟體，曾因主機的功能，無法產生更佳的視覺效果來滿足玩家；所以要運用特殊的功能，玩弄驚人的噱頭，那麼使用到擴大縮小，外加旋轉是最佳的選擇。



◀這般巨大的肢節怪物，令人不寒而慄。

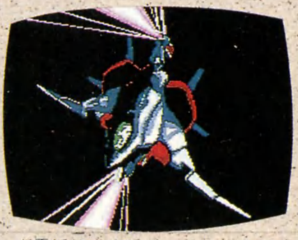
▶自機的設計靈活自然，變化多端。



▲雖然畫面是一般射擊的暗黑背景，但卻使畫面很亮麗，一點也不感到灰暗。



▲關節性如同機械手式的處理，會看到真實性靈活度的攻擊，該仔細的端詳。



▲靈活的宇宙戰機，奔馳在漆黑的太空中，發出致命的雷射攻擊。

銀河之星

對於已經習慣於目前RPG的玩家而言，銀河之星的設計，將會給你煥然一新的感覺。由於是大容量的關係，不論是在街上或是迷宮之中，畫面的處理，都會有新的衝擊哦！

描寫遊牧民族的冒險故事，CD•RPG第一彈。

這款遊戲原先是出現在桌上紙牌遊戲中，後來移植到個人電腦版上的一款RPG，在歐美造成了極大的震撼。

但在日本都是一些像「勇者鬥惡龍」和「太空戰士」之類的任天堂遊樂器的天下，它們在使用操作上，較為容易，而造成了極大的歡迎，從小孩到女性，都有許多熱愛的玩家，其中魅力大到可以使玩家完全沈醉其中，進入忘我的境界。

但是……如果要將卡片遊戲移植到電玩遊戲時，畫面的轉換，是絕對需要的。

到目前為止，在卡帶有限的容量中，這樣的轉換，是非常不容易的。這是因為在有限的容量中，要做出這麼多的變化，實在是有點……。不過，為了要能夠真實地表現畫面上的風景、戰士們，至於是屋中的家具……等，也只能盡力而為了。也就是說，床就是床的表達方式，而樹也要有樹的樣子，這樣的畫面，才夠真實。

而現在大容量的RPG，到底能做到什麼樣的程度呢？這就是MEGA—CD的祕密了。

故事是從遊牧民族的開拓村開始。阿雷那由於憧憬傳說中的英雄達因，而與友人拉姆斯與魯那，3個人展開了冒險之旅……。

這款遊戲不論是在開場畫面或是各種的事件上，在整個動畫的處理，都有非常嶄新的表現，而在風景的地圖，或是在某些場所與怪獸在進行戰鬥時，背景的處理力上都非常地真實。而當在途中所經過的地方、街道，都有許多充滿歐洲風味的紅磚建築物。當然，也有南國風味的田園景色。如果再仔細地觀看屋中的鍋、壺、燈台等，這在視覺的感受上，不僅有深入其境的感覺，而且還相當具有世界觀。由於畫面的細膩程度，實在令人難以想像｜比方說，當在做飯的時候，鍋中滾燙食物，以及沸騰的樣子，都可很清楚地看到，這是以往的遊戲，所無法辨到的。

因此，我們可以說RPG畫面上的各種物體圖像，已不再是以〝記號〞的方式來處理，或許以前這些圖像並不是很重要，所以，也不用做太深入的描述，但今天，我們可以肯定地說，那個時代已經過去了。

現在，以卡帶方式所發售的「勇者鬥惡龍V」，背負了極大的改革使命。（GAME ARTS／預定年末發售／價格未定）

眾所期待的MEGA—CD大容量RPG，無論在動畫場面的表現，都更接近真實的世界。


▲人公的動畫像。角色設定是由非常有名的窪岡俊之先生所負責。

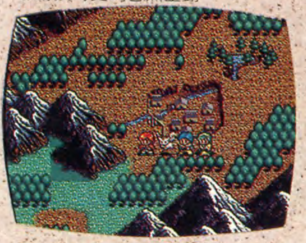

▲戰鬥場面。這種表現方式，使畫面轉換時更為自然生動。

「勇者鬥惡龍VI」要在CD—ROM發售上市的理由！（假設）

其一，超級任天堂CD—ROM的普及，需要「勇者鬥惡龍」。其二，「勇者鬥惡龍」系列，是眾所皆知的。其三，工作人員絞盡腦汁，（這些是在V的現場聽到的傳言。）



▲提到RPG，首先讓人聯想到的，就是「勇者鬥惡龍」。這款遊戲在日本的電玩遊戲中，作了極為重要的地位，現在如果採用CD-ROM版的話，相信可以表現的更好。


▲地上移動時的地圖畫面。連隊伍中的貓都畫得很仔細，非常細膩。



▲在滾燙的鍋子之前，說這種話，實在令人毛骨聳然。


▲戰鬥是以指令方式進行，不過，也有使用AI的自動戰鬥模式哦！

GAME SOFTWARE into the FUTURE

天下布武

在世界上，有許多模擬型遊戲，但以歷史為內容的模擬型遊戲，到目前為止，也只有日本才會這麼做。在遊戲中登場的戰國武將，共有1200人，相信遊戲過的人，一定會更加深入地了解日本的歷史。

需要考慮敵我關係，只要注意武將的實力。

就模擬型遊戲而言，不光是日本，就連在外國也極受歡迎。但喜歡以歷史題材來製作的，大概是有日本而已。

其中最有名的，就屬「信長的野望」了，當這款遊戲上市時，不光是小孩，就連大人們也非常喜愛而樂在其中。

簡單地說明，「信長的野望」就像是借助電腦之力，進行有如象棋般的超真實鬥智型遊戲。也許對於那些不熟悉遊戲的人而言，當看到這種遊戲時，也會發出「到底有趣的地方在哪裡……」的疑問。所以這麼多優秀的模擬型遊戲，到底隱藏著什麼迷人的魅力呢？大概有9成左右的專業設計者，他們都熱中於戰鬥模擬型遊戲的開發製作，而自從「信長的野望」發售上市之後，聽說全日本的中小學生，在日本史科的平均分數，提高了許多……，會有這樣的結果產生，因果應該是可以理解的。

這款遊戲最有趣的地方，是玩家可以成為織田信長或德川家康等戰國時代的名武將，雖然這在現實生活上，無法實現，不過，在遊戲中卻可以。也因此才會以〝野望〞來做標題。

現在，玩家們對於這方面的模擬型遊戲，已經有了良好的印象。而「天下布武」，正就是模擬型遊戲中的最高代表作品。

在這裡特別值得一提的是，「天下布武」中的每位武將，在性格上，都做了非常細緻的描述，而且，可以與玩家做同樣的思考。對武將而言，有的因為不滿而叛變，或是倒戈至鄰國……等，就有如戰國時代的情形，對人性的刻畫，相當深刻。

另外，諸侯的情報資料，影響重臣的忠誠心，而重臣的情報資料，又會對手下武將的忠誠心，造成影響，這樣的組織關係，是非常的真實的哦！

而且，還有最令人吃驚的就是－武將的數目，共有1200人。光要收集安排這些武將，就耗費了近一年的時間，也因此才會有這麼細密的資料。

除此之外，城或戰場的數量也不少，尤其是戰場的設定方面，做了許多前所未有的狀況設定，除了使內容更富變化之外，也是將CD－ROM的大容量，發揮到極致，實在令人佩服。

像有這麼多的武將，你可以一一地見到並指揮時？「天下布武」尚在開發中，不過，大致上已接近完成階段，敬請耐心期待。（GAME ARTS，價格未定，預定12月發售上市）。



▲武將數目共1200人。而且，每個角色的個性，都做了非常細膩的描述。如何運用智慧，進行戰略計畫，就全看你了。



▲「信長的野望」（照片是PC88版）推出時，造成了極大的迴響。而由於廣井王子先生等人的努力創作，不知使多少人由於這款遊戲的影響，而進入業界。

在這個複合媒體的時代，最令人期待的，就是模擬型遊戲1

在目前所有的遊戲中，模擬型遊戲是最具變化的。當你在讀歷史文學作品時，你只能了解其中的描述，但並無深刻的體驗。而在模擬遊戲中，你自己就是主人公，體驗當然不同。



▲戰場的地圖，是根據過去的資料製作而成。共有128座城，128個戰場以及52個國家。光看這些設定，就知道製作者，確實煞費苦心。



▲引進了「士氣」的概念，這是過去所沒有的。而且還有9種陣形哦！



▲有晴天、陰天、小雨等7種天候，而且還有上、中午、晚上的分別。

充分發揮CD—ROM的機能，創造出一款最佳的模擬型遊戲。你能夠得到天下嗎？

GAME SOFTWARE into the FUTURE

密林戰士

在「密林戰士」中，角色是採取多關節動作的方式來進行移動，因此，在動作的表現上，非常地自然。今後，遊戲中角色不再是單純的〝畫像〞而已了！

多關節角色的行動，動作非常的細膩！

動作型遊戲最有趣的地方，應該是在操作角色的時候。當角色隨著玩家的意志，又跑、又飛，甚至進行攻擊時，各種動作都非常真實自然的表現，這也可說是玩家所付與的指令的反應動作。

而在「密林戰士」中，角色除了會跑、跳躍等動作，甚至還可進行翻滾或匍伏前進等，更為複雜的動作，這也是「密林戰士」受注目的地方。

而這些動作的祕密，是因為使用了多關節角色。所謂多關節角色，就是模仿人體的關節部分，製作而成，角色的動作就是經由這些組合設計，進行真實而自然的動作。

而用多關節角色，有個最大的好處，那就是可以減少每一個動作的資料。過去處理角色動作的動畫方式，不論是多小的動作，都必須要畫出全體構造的分格畫面，因此也浪費了許多程式的容量，如果是以多關節角色的方式來做時，可以對每個動作，進行各別的處理，因此，也減少了許多資料容量的浪費，自然而然，也可使遊戲更富變化。

當一個動作的資料減少之後，在同一個容量的表現空間就可擴大，因為空出來的容量可以用來改良其他部分。由於MEGA－CD有大容量RAM、不僅可以使動作的表現更為複雜，而且也能更加順暢。

在此希望大家注意的是，那就是有關於動作型遊戲CD媒體的可能性。到目前為止，所有的CD－ROM，都是採用資料貯藏的方法，或是利用其大容量，來進行RPG或是模擬型遊戲的設計，而動作型遊戲，幾乎都是屬於插畫方式來處理。

但這款遊戲的軟體，竟然是運用到具有高度技術的SEGA機種，不僅是採用CD－ROM的大容量，也使得角色更活潑，更充分地發揮。因此現在可以說，CD－ROM的時代已經來臨了，特別是在動作型遊戲中，角色的動作，將比以往更富變化。

……這款遊戲除了有多關節的特色之外，其他還具有繩索動作型的形式哦！就好像是電影的「聖戰奇兵」一樣，還可以使用鞭子進行攻擊，甚至還可以利用鞭子，在樹木之間，進行吊爬，就好像是泰山一樣。因此，鞭子本身雖然只是個小道具，但在使用上卻有如無多的變化，可見「密林戰士」在設計時的嚴謹態度。

「密林戰士」希望能將玩家與所操作的角色結合在一起，這樣，玩家不僅有身入其境的感受，也更能夠發揮自己的意志力，這樣的設計理念，實在相當難得。（狠組／發售日／價格未定）

複雜的動作，平順的表現，如果使用多關節角色的話，就連跳舞，也能表現地很好！

為什麼採用大容量RAM會使角色的動作改變這麼大呢？

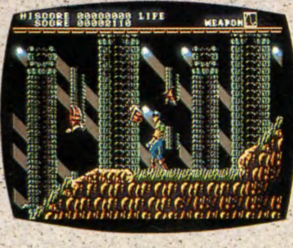
CD－ROM的特徵就是大容量。但是遊戲方程式或資料，如果不用本體的RAM暫存的話，就無法善加利用。這時，如能使用大容量RAM時，就能使動作更為細膩。



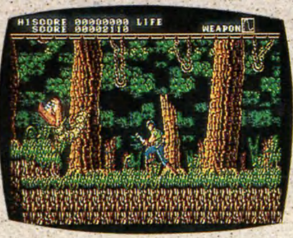
◀每個關節都能活動，就有如活生生的人一般，非常地真實。



▲總之，具有多樣化的作。在戰鬥時，如遭遇敵人的攻擊，還可以以匍伏前進，如果這時還受到攻擊時……，也可以立刻翻身。



▲為了救出女巫亞妮多，並取回被宗教祕密團體「哈斯達・教團」所奪走的咒術書「尼古羅農米柯」，而進入古代遺跡之中。



▲像這麼痛快的動作型遊戲，只有在CD-ROM的大容量才能做到。



▲武器有20種，而且攻擊方式都不同。可以用鞭、劍、槍……等。

GAME SOFTWARE into the FUTURE

爆裂者・奧剛

採用CD-ROM，使遊戲更具迫力。從角色的表情到使用動畫方式的戰鬥場面，都做了極為細緻的描述，實在令人佩服。

藉由MEGA–CD之力，充分表現出動畫的世界。效果不輸給電影版哦！

宛如在看電影一般，演出豪華眩目！

最近國內外電視遊戲的特徵都是硬體群的畫面機能強化，及大容量RPG的普及，也因此在腳本上也多採用電影或動畫的方式處理，使得遊戲的進行，更為戲劇化。

除了畫面的處理有很大的改變之外，畫質更是清晰細膩，而有如臨場樂團般的演奏音效，以及演員的配音，在玩遊戲時，猶如置身於電影的世界中。

再加上活用CD–ROM的機能，使演出更為生動自然，今後的遊戲方式，將會更豪華，更具有變化了。

「爆裂者・奧剛」就是採用CD–ROM的冒險型遊戲，相信一定不會讓各位失望才是。

遊戲的系統是採指令選擇方式。根據故事進行的狀況，會出現所有可能選擇的指令，由於故事的進行過程非常地順暢！因此在遊戲時，猶如是看一齣電影，感受也完全不同。

還有，根據所選擇的指令，腳本會有不同的處理方式產生，因此，如果結束一場遊戲時，可以再用其他的指令，重新進行新的遊戲內容，實在是變化多端！

除此之外，畫面也是提升遊戲品質的重要因素之一。根據指令所登場的人物，其微妙的動作變化，就猶如真人一般，實在是用文字所無法形容的。而在戰鬥場面的時候，由於是用動畫的方式處理，整個感覺，相當具有迫力，可以讓玩家忘了是款遊戲，而誤認為在電影世界中。

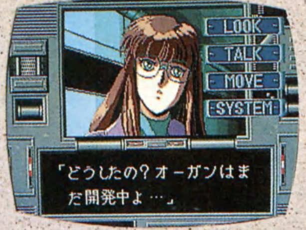
因為是MEGA–CD，當然還可以使用回轉、擴大、縮小等機能。但到底是用在什麼地方呢？還是讓家者去親身體驗吧！雖然「爆裂者・奧剛」的發售日未定，但各位玩者一定要耐心期待哦！（HOT・B／發售日、價格未定）



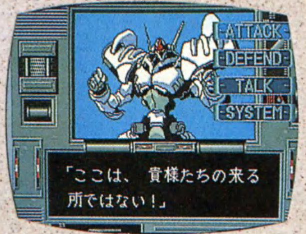
▲原作是卡通動畫。是以近未來的高度文明都市以及宇宙空間為舞台



▲突然襲擊地球的神祕生命體，以及與之戰鬥的奧剛。



▲由於遺傳因子等級的改良，而出現了天才少女。



▲嶄新的機器人會陸續登場。在動畫中也極受好評。

爆裂者・奧剛的另一款 "複合媒體" 也正在進行中！

「爆裂者・奧剛」這款遊戲，是根據OVA做製作。「復活者・奧剛」的OVA在8月25日發售時，得到了極大的迴響。在91年來將推出第二彈「追走編」。



◀以CD–ROM來製作有個好處就是可以與動畫同時製作。



▲善加選擇指令不斷前進。不知等一下會面臨什麼。



▲伊巴流達侵略地球的目的是…？而它到底是…？



▲角色設定是菊池通隆先生，而音樂是由平沢進先生所負責。

外星人樂團

名字很淸楚就可以了解，音樂性為主的RPG遊戲，是MEGA－CD的首片RPG，六位外星人和地球發生驚人的故事。

音樂爲主的遊戲，要仔細聆聽。

這是日本大受歡迎玩偶動畫的影視作品，決定在MEGA－CD上製作遊戲，這是採用其影像亮麗的動畫，加上CD音效，而成為一款冒險故事，故事算是全新的劇情，可以有新鮮感。

這是SEGA公司創出的CD遊戲，所塑造是新型外星人樂團，採用搖滾樂為主體，所以製作MD音樂時便更為用心，才可使這軟體有特色。音樂片的遊戲，當然要製作幾曲主題歌和副歌曲，才可使整個遊戲有搖滾味道，這是卡帶壓縮音所無法呈獻的特性。

畫面是拍MTV的手法，每一位人物都有特寫的鏡頭，表現出樂團中各有所司的工作。有吉他手、薩克斯風、鍵盤手和鼓手，再加上主唱活躍的演唱，內容活潑生動正是MTV的特色，也唯有大容量的CD，才有辦法讓畫面如此的細膩。

外星人樂團是很特殊的一款，其觀念都非常的創新，要以不同形式的RPG遊戲，必須以不同的心情去品嘗這SEGA本家所出的遊戲。

（SEGA 12月20日 ￥6800）



▲RPG的形式當然要有地圖畫面，這一點是任何平面RPG都避免不了的。



▲樂團人物還真是畸形，各式各樣的人物都有，個個都是貌不驚人誓不休。



▲開頭畫面是MTV的形式，很創新的開場白，不過動作表現有些生硬。

懷鄉號事件

「懷鄉號」是以細緻的畫面，來呈現有如電影一般的故事，呈現高畫質的系統。

如同傳眞照片般。怎不令人嘆爲觀止。

充滿廿世紀初期的濃鬱味道，呈現是鄉村氣息的穿著，那種古典帶嚴肅的感受是本遊戲很大的特色。那時代是航海的世紀，主要是由輪船移動在各大陸之間，不論是運輸貨品或是人們旅行的工具。「懷鄉號」就是當時最棒的豪華客輪，事件就發生在這艘巨輪上，受到炸彈的襲擊，必須等待人員的援助，那就是遊戲的內容。

遊戲主要是AVG的形式，在畫面上要較講究，大部分的程式應該運用到這地方。雖然移植自個人電腦版，色彩的處理卻失色極多，不過這廿世紀初期倒也滿古老，MD版似乎像發黃的照片，更能展露這時代的背景，沒見過個人電腦版，應該是不會有所遺憾。

初次見到懷鄉號的畫面，相信任何人都感受到一份震撼，那實在太像看一部電影了。細膩的畫面，正是享受AVG的最大視覺感官，再配上語音的對白，就如同看冒險電影無異。且在畫面選擇指令時，有更豐富的選擇，會看到不同形式的問答（同執行一件事），這又是大容量程式的因素。製作CD遊戲是必然的趨勢，各項細節之處都需要大容量程式，才有辦法可以創造更為精良的軟體。

（TAKERU 12月20日 ￥7200）



▲岌岌可危的懷鄉號，還受到兩枚炸藥的威脅，真是屋漏偏逢連夜雨。



▲寫實般的畫面，猶如在觀看電影一般，真令人感到莫名的振奮。



▲被炸藥洗禮，而不斷冒出黑煙的懷鄉號，正等待救援的到來，只有死撐於海上。

動感賽車

當提到賽車遊戲時，就會令人馬上聯想到F-1賽車。但在「動感賽車」中，將會給人耳目一新的感覺，當你在操作方面盤時，背景也會跟著改變，這點，大概只有MEGA-CD才做的到。

玩家所期待的賽車遊戲終於登場了。背景會回轉哦！

操作方向盤，背景也跟著回轉，就不易發生錯誤。

以賽車為內容的遊戲，到目前已經有很多了，那是因為玩家可以從畫面中，感受到速度感以及其中的興奮刺激。

但是，以目前的賽車遊戲而言，幾乎都是以F1為內容，而與F1賽車具有同樣知名度的世界越野賽車，卻尚未出現在遊戲之中。

現在，「動感賽車」終於登場了。這款遊戲是模擬WRC（世界越野車大賽）的比賽。再加上使用MEGA-CD的回轉機能，要是在操縱方向盤時，背景會進行回。要是背景可以回轉的話，這樣車子就能一直放在畫面的正中央行運，就連是再複雜的跑道，也能夠輕易地操作。但是，為了要將傷害降至最低，方向盤的細緻操作，也非常地重要。

回轉機能由於必須依賴硬體方面，到目前為止，只有一些以動畫為主的遊戲才能做到。因此當你玩到這款遊戲時，一定會感覺到，家用電玩遊戲，竟然已經有這麼大的進步了。

由於發售日尚未決定，還請各位耐心等待。（比斯可／發售日、價格未定）



▶進入泥地，塵土飛揚，車子非常容易打滑，這樣的設計，非常真實自然。



▶行走的方向有前後左右斜方等32個方向。而到底要朝哪個方向，同車的助理會指示。



▶車子是採用在世界車賽中，非常有名的車種。而這款遊戲共有6場比賽。（※照片是電動版的畫面）

精靈神世紀

除了視覺畫面之外，RPG中的怪物或是原野上的地圖……等，都有特殊的表現，像這樣大規模的演出，還是前所未有的創舉。

地表崩裂，城市毀滅！場景大規模的變化！大迫力的遊戲表現!!

當提到CD-ROM的特色時，就讓人馬上聯想到豪華的動畫以及優秀的音響效果，所配合而成完美的視覺演出。而這完全要歸功於大容量的設計。

但是，在「精靈神世紀」中，除了強化視覺畫面之外，還更加活用了CD-ROM的大容量，使遊戲有更多的變化。

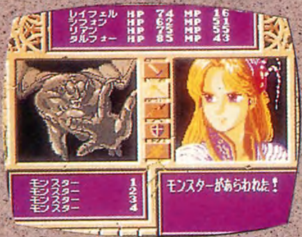
首先是RPG中，怪物的表情。當所有登場的怪物，在進行攻擊或是受到創傷時，都設計了配合各種狀況的表情畫面，這對於習慣了過去遊戲的人，一定會有耳目一新的感覺。

還有一點值得一提的就是成為RPG舞台的大陸情形，也就是說大陸因為地殼變動，而到處崩裂，海岸地帶的城鎮，也因此而沈入地殼之中，這種超大規模的演出，還是以往所沒經歷過的。而每個事件的發生，原野地圖可以不斷地切換，而這也是要大容量才能做到的。

「精靈神世紀」中有許多的嚐試，不論是腳本或是演出，都會給人嶄新的感覺，希望在不久的將來，就能與各位玩家見面。（狠組／發售日、價格未定）



▲在戰鬥場面中，還增加了距離與位置的概念。由於攻擊的方法非常多，一定要不斷地磨練戰略方式。



▲怪物的攻擊方式也有許多種類。有「唸咒語」、「威嚇」、「創傷」等方式。


▲是以精靈所守護的世界為舞台的奇幻RPG。由於是採向下看的畫面型式，與過去的遊戲很類似。

A.U.C. MACHINE into the FUTURE

FUJITSU

FM TOWNS

富士通・配備標準CD－ROM個人電腦，FM TOWNS

價格：¥298000（Model 10F）～¥623000（Model 80F）
CUP：386+™CPU（16MHz）
主要RAM：2M BYTE（可擴張到最大的8M BYTE）
V-RAM：521KBYTE
SPLITE RAM：128KBYTE
GRAFIC・MODE：640×480DOT（256色）～320×240DOT（32768色）
音響：PCM音源立體身歷聲 8 音＋FM音源立體身歷聲 6 音＋CD數位音效
特殊機能：Hardwarescroll（圓筒／球面捲軸）優先機能

〝複合性媒體個人電腦〞的先進機種。是否能契合潮流——一舉普及呢？

距今約2年半前，富士通以第一款配備CD－ROM的電腦主機而轟動，並在CD－ROM界取得領先的地位。

富士通向來以其非凡的AV表現能力為其商標內涵。因此甚至請到宮澤理惠做為其軟體的代言。這在當時，就給人有種預感－CD－ROM將成為新世代的遊戲主機：富士通現在大約有十五萬台的普及量，無可否認，他的普及程度還不夠！

雖然距離普及化還要花上一段時間，但富士通卻早已在為「普及化之後」作長期性的戰略計畫了。

由於富士通的應用範圍很廣，幾乎是到了「什麼樣的軟體都能應用」的地步，所以雖然現在還沒有什麼有名的軟體，但即使是購買目前富士通現有的軟體，效果也是十分不錯的！也許有朝一日普及化後，某些作品便會一躍成名哦！



▼富士通的軟體十分豐富。只想玩遊戲的玩家也可考慮購買，以性能而言，30萬日幣算是低價了！就算只玩個人電腦的移植作品也值回票價呢！

魔法陣都市

A.U.C. SOFTWARE into the FUTURE

動作活潑生動而且還會說話的美麗動畫。集合了COMIC、電影、遊戲等製作系統精華的一款A＋V＋C冒險型遊戲。令人耳目一新的新感受！

讀完後才欣賞？欣賞後才玩？新一代的複合媒體

角川公司一項引人注目的複合媒體戰略！

本遊戲是以「COMICOCOMP」（角川書店）連載中的漫畫原著（也因電影的上映而得到各界的好評）的故事為基本架構所改編而成冒險型遊戲。

以相同的素材，配合出版、動畫、遊戲軟體等多方面的媒體，靈活有效地運用各種媒體特性，並且進行製作發表販賣：這就是所謂的複合性媒體戰略，向來是角川最拿手的行徑。

這種製作系統，將是這個複合性媒體時代的新寵兒吧！原著的原作者也為本款遊戲的軟體重新編寫故事，全部配音與電影相同，這還只是角川大規模開發事業的一部份而已。

作品本身流暢的美麗插圖與逼真的音效也採用同步進行，配合的天衣無縫，呈現出一種接近於電影效果般的震撼力。降落在21世紀的巨大城市東京中的泰達尼克號，到底隱藏著什麼秘密…？

電腦是另一種的進步媒體，它與書本及電影等其他方式的媒體，有何關係？它們之間會有什麼發展呢？「魔法陣都市」領先採用這種形態，敬請拭目以待！



▲謎樣的妖魔棲居在泰達尼克號之中。在迷宮般的船內與妖魔展開戰鬥的迷宮冒險遊戲。



▲主人公是位考古學者，其助手是5位擁有各種特技的美女。調查出現在東京上空的飛船〝泰達尼克〞



▲ 在遊戲中登場的人物，不僅能開口說話，且有豐富的表情變化。且有出色的戰鬥畫面及動畫效果。

異獸王國

超驚人的色彩調配畫面，和號稱十三層捲軸的高容量軟體，可稱為創世紀經典之作，到目前為止尚無其他的軟體能出其右。

加強了視覺的效果，令人驚訝不已。

在各電腦版本都有移植的軟體，初出爐就技驚全場，有感於它那十三層捲軸的設計，以及創新式的動作遊戲。在一九八九年出品，展開特有魅力，吸引當時世人的眼光，當然威力一直持續到現在。富士通毫不猶豫就製作了這遊戲，彌補聽覺的缺失，而以CD的形式問世。

這十三層捲軸的設計，就是會使人大聲驚嘆！因為這是運用高科技的效果，和大容量程式的組成，不像一般軟體的小家子氣。由於色彩運用的極為廣泛，初看會為真實而嚇到，再仔細看其後背景，一層又一層的重疊，感受到那立體感十足，層層之間非常自然捲動。

動作遊戲為主體的本款遊戲，當然除了背景製作精心設計外，動作性也要做得搶眼，自然的動作衝鋒殺敵，才不失本遊戲的精神。CD的動作，當然音樂要利用CD的數位化，能夠讓音樂和畫面能搭配。

CD遊戲的軟體，個個都製作精良，都運用到CD的大容量和強力的音質，「異獸王國」就是一款最為典型的例子。

（PSYGNOSIS　未定　￥9800）



▲華麗的魔法攻擊，在精緻的背景之中，可以更明顯看出，和清楚其驚人的效用。



▲色彩運用得當會使人明白身處何地，讓遊戲更有可看性，當然操縱也很重要。



▲這動作化極強的遊戲，使主角有非常精緻的配備，以便穿梭在每個特殊地帶。



▲「異獸」主角的英姿卓越，攜帶巨型武器，在詭異的世界中尋找生存的出路。

信長的野望



一個以下犯上四〇〇多名群雄瓜分的亂世。

隨心所願的操作羽柴秀吉、柴田勝家等個性豐富的武將們，前往戰雲叱吒的戰場，

展開一場瓜分天下的生死決戰。

光榮招牌SLG之一

水滸傳



引起天下大亂的各方英雄、無賴漢、美女、毒婦…。聚集一〇八位星宿，打擊腐敗的政治！在火計妖術交戰的戰場中，骨子裡流著叛逆血液的英雄們，展開一連串驚天動地的時代大活劇。

中國古代的英雄們！

維新之嵐



坂本龍馬、西鄉隆盛等，信心十足的幕府末期辯士們，以維新改華的新日本思想，大展身手。現在用電腦體驗一下，這些風雲人物有如暴風般熾烈的青春活力和風流倜儻吧！

大時代的策略！

提督的決斷



情勢緊急的太平洋。海面依然平靜無波！完全看不出來的戰爭波濤　活

根據豐富的資料，展開精彩的陸、海、空戰。

使用緻密的戰略，進行正統派的戰爭SLG！這就是提督的決心！

決心、毅力！決戰開始

A.U.C. MACHINE into the FUTURE

Apple

MAC CD-ROM

Apple • mackintosh＋CD＋ROM

價格：￥418,000（MAC：LC40MB HD
CPU：68020（16MHZ）
RAM：標準2Mbyte（可擴張至10MBYTE）
VRAM：256Kbyte（可擴張至512KBYTE）
Sound:：monol 8bit輸入（輸入麥克風標準裝備）
★CD－ROM必須有4MBYTE以上的RAM配合

「待人懇切」最尖端機械的保證

簡單地形容蘋果牌麥金塔電腦特徵的話，就是指任何人皆能簡單地進行有專業水準的影像處理及高音響效果的臨場感。

完全沒有麻煩指令及複雜的程式設計的牽制，就能順利流暢地進行作業，這個電腦因而被稱為「價格最高的桌上文具」。

麥金塔能夠以同時進行的方式，處理插圖與音效，可說是一種合乎複合媒體潮流的電腦。由於蘋果公司所配備的軟體「HYPER CARD」及MICROMIND公司的影像制作軟體「DIRECT」等的利用，而能夠簡單地對動畫及聲音進行種種編輯作業。

CD－ROM便和麥金塔以特製介面組合，在複合性媒體的領域上（主要是CD）大放異彩，這也是大家的希望。由於現代人對畫質及音響效果等方面的要求，愈來愈高，這時，唯一的解決之道，就是採用大容量的資料庫，進行處理，而目前最適合的方式，就是利用CD－ROM的機能才符合要求。



LC與Apple純正CD—SC。LC是Low-cost・High color的簡稱，能顯示256色。價格低廉，以複合媒體入門而言，算不錯的組合！

沙漠風暴

對於波灣戰爭非常有用的資料。當你在波灣戰爭中，從各種媒體所獲得的情報，還不如在清晰簡單的畫面，用「滑鼠」來操作，以最快的方式知道波斯灣發生了什麼！

波斯戰爭徹底解析！透視伊拉克・海珊的資料庫了！

複合媒體型資料庫，會不會改變教育的方法？

在CD－ROM中，你可以將自己所希望獲得的資料，很快地藉由聲音與畫面的顯示中獲得，而CD－ROM中最犀利有效的地方，應該就是廣大的資料庫功能了。

這款「沙漠風暴」，主要是根據美國時報週刊的資料，用簡單的圖像與聲音收錄在CD－ROM中，以各種角度，來分析解釋。

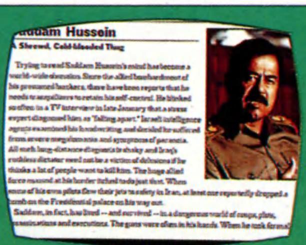
這款軟體除了有時報週刊所載的照片之外，對於在波灣戰爭中的重要人物，以及所使用的武器或車輛等，全做了詳細的說明，甚至像伊拉克軍隊，採取什麼樣的攻擊方式，或是在地圖地形上的分佈，卻做了詳細的說明。這樣的設計，對關心波灣戰爭的人，一定會是非常有用的。

以往要查詢舊報紙的資料非常麻煩，但「沙漠風暴」中，設計有自己模索便能很快學會的查閱系統，所以使用者將可以很輕易地就獲得相關的資訊。

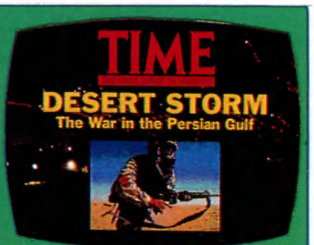
目前，這款遊戲只用英文版的方式發售上市，或許隔了一段時間之後，中文、日版也會移植，對於國際事件關心的朋友不妨擁有一片，以充實自己的知識！



▲主線新聞配合畫面左邊的日期一起顯示，可依日期為索引，查出當天的情報。



▲在波灣戰爭中的主要人物，都付有照片，並做詳細的解說，如圖所示，就是海珊的詳細資料。



▲當畫面一開始時，就會出現這樣的標題畫面。由於總共運用了256種色彩，在畫質上，當然是沒話說

A.V.C. MACHINE into the FUTURE

CD-I

CD、INTERACTIV、媒體

網羅了所有的娛樂到電子出版事業，將成爲世界規格綜合媒體！

價格・發售日：未定
CPU：MC68000系（68070等）
AUDIO：INTERUPT多重分割時間式ADPCM等
OS：CD RTOS（OS－9／68000）
動畫機能：frame週波數25Hz、352×256條
（目前是以每秒8～15格動畫）

這個機種不僅可以進行資料庫的運用，在工作之餘，還可以進行電玩遊戲哦！由於目前已進入複合性媒體的時代，像這樣的一款輕巧而功能十足的機種，是大家所期待的。而CD－I實現了人們的夢想。

CD－I與現在所發售的CD，一樣地輕巧，但在功能上，卻可進行更多的表現。價格已預定在日幣14～15萬圓之間，不過，像這樣相當於掌上型的電腦，應該會成為世界的標準規格。如果這款機種普及之後，相信必須花費數十萬圓電腦的市場，會因此而遭到淘汰。

目前所有的廠商，都希望能製造出一款統一世界規定的機種，也因此不斷地開發研究。而目前，複合媒體的處理方式，具有很大的潛力，大家都希望能有一台使用輕巧，且功能完整的機種產生，CD－I不僅可以進行遊戲，在貯存資料或是教育上，都有極大的功用，不過，在軟體上還需要加強。

不過，有一點可以確認的是，在今年底所發售的CD－I，在目前所有的機種中，是屬於領先的地位。



▶這是新力公司所開發的CD－I。採用液晶顯示，另外菲利浦和山葉公司亦將推出。

百科秘寶

A.V.C. SOFTWARE into the FUTURE

你可以簡單地從優美的畫面中，就獲得美國非常有名的史密梭尼亞博物館詳細的資料，而來一次知識之旅。

在一塊CD－ROM上獨佔莫大知識的“快感”！

在複合媒體中，可以進行世界有名的博物館之旅

史密梭尼亞博物館，在美國可說是首屈一指的博物館。對於歷史的遺物，或是藏書量，在全世界都佔了領導的地位，而且，現在典藏更在擴充之中。

現在，對於這個「知識的寶庫」，我們只要用一片CD－ROM的軟體，就可深入其境了。而且在「百科寶典」這軟體上，便收錄了史密梭尼亞博物館中，一些極重要有趣的資料，真是超乎想像！

在「百科寶典」－史密梭尼亞中，最大特色－就是將膨大的資訊，用一片小小的CD－ROM來控制，讓人有進行冒險型遊戲的快感。而在史密梭尼亞博物中，探索所希望得知的資料，與過去的軟體相比之下，更為生動活潑。而其中的娛樂效果，也是前所未有的。

在這款軟體中，不僅使複合媒體的空間擴大之外，如果再利用CD－I的機能時，會讓人們有將歷史資料，放入口袋中的感覺，也就是說，在這個資訊的時代，知識的獲得，越來越簡單輕巧了。

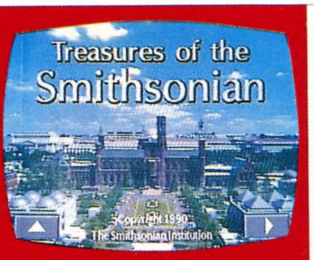
如果說你將一套百科全書，放入口袋之中，這種感受，實在令人覺得驕傲。



▲相信有許多人不知道這是在表現什麼？照片是阿波羅太空船當年在太空的情景。



▲這是史密梭尼亞博物館CD的索引畫面，想查資料，得從這面來看起。



▲這是“百科百寶”的標題畫面；背景是史密梭尼亞博物館的鳥瞰圖！

A.U.C. MACHINE into the FUTURE
Commodore®

CDTV

Commodore Dynamic Total Vision

極受歡迎的AV機種「亞米茄」，因CD—ROM功能提高

價格：￥188.800
CPU：motorola 68000
畫面模式：320×200網點、32色
※其他機能與亞米茄500型相同
CD－ROM：平均讀取時間0.5秒，資料轉送速度153～171KBYTE／秒
外接：
中繼電源、鍵盤、印表機、parallel、SCSI、立體音響、RGB顯像器、Video throttle

最近，國外的個人電腦，在日本受到了注目。而其中Apple公司的麥金塔以及Commodore公司的亞米茄最受歡迎。

特別是亞米茄在畫面、動畫、音效上，所使用的專用特製IC。這在利用電腦來進行藝術創作的人之間，有非常高的評價。

現在在亞米茄上外接CD－ROM的新機種（Commodore Dynamic Total Vision）也已登場。

對於CDTV而言，它不光是只有CD－ROM的機能，而且，還利用CD－ROM的大容量，製作出極具迫力的動畫遊戲，除此之外，也利用複合媒體的資料庫，使品質達到最高的水準。因此，這款機種，不僅可以輕易地處理所有的遊戲，還算是屬於新型的AV娛樂型機種。這與麥金塔有個最大的差別，那就是這款機種的價格並不高，也因此極受從事電腦藝術工作者的喜愛。由於鍵盤並非屬於標準配備，從這點我們就可以了解，這款機種，並不只針對電腦玩家而已，完全不懂電腦的人，也能夠輕易地操作。（編輯註：舊CDTV的字樣看來，很容易讓人誤以為是CD型的TV，現在讀者大概了解了。



從外觀來看，非常簡單樸實，鍵盤不屬於標準配備，其功能像滑鼠、搖桿、CD等操作，都是採用遙控控制盤方式。玩家希望能外加CD操縱器！

戰鬥模擬系統

利用CD－ROM大容量，所完成的軍事兵器圖鑑的複合媒體，畫面非常清晰美麗

它將會引起你對軍事動態的消息發生興趣

複合媒體型式的軍事兵器圖鑑登場

雖然波斯灣戰爭已經結束了，但由於這場戰爭，也因此引起了人們對戰鬥機或戰車等軍事兵器的注意。而且，聽說最近有關於軍事兵器的錄影帶或書藉銷路，節節上升。在此，我們將尊重地推薦這款軟體。

這其中，你將可看到世界上的戰鬥機、戰車、各種兵器等，實際的圖片資料哦！



◀在日本也有許多人，喜歡這類的遊戲。就有如一部軍事兵器圖鑑，可以很輕易地得到知識。

極地魔神

只要看到這款遊戲華麗的畫面，就可清楚地知道CDTV令人賞心悅目的地方。

光是序幕的動畫，就令人驚愕不已

讓玩家投入最好的一款遊戲就是……

CDTV通常可以很輕易地處理電子圖鑑軟體或是教育軟體等。但對於〝電玩遊戲〟而言，似乎還做的不夠。

不過，在「極地魔神」中，你將打破所有的觀念。從惡魔手中救出公主的故事結構，再加上美麗的視覺感受，讓喜歡電玩遊戲的玩家，馬上就可知道CDTV的威力，這樣的效果，只會讓玩者〝嘆為觀止〟了。



◀經過了長時間好沈睡，甦醒後，以恐怖的力量毀滅了大地……是一款典型的奇幻型遊戲。

A.V.C. MACHINE into the FUTURE

DVI

DGITAL、VEDIO、INTERACTIVE

先進的影像壓縮技術，並可做72分鐘的全螢幕動畫處理。

CPU：除了 i 86系列外的CPU
Audio：ADPCM／FM立體（出力音域16KH2）
AM立體（出力音域8KH2）
OS：MS−DOS、OS−2、UN1×等
動畫機能：全動作、全畫面有72分鐘的動畫處理
256×240條

對於一般的家用電腦而言，即使是麥金塔或是富士通也無法做全畫面，全動作的畫面處理，因為像這類畫面的資料，非常地龐大，CD−ROM的大容量，都只能讀入29秒。而DVI，就是特別針對實現動畫的效果，所開發出的影像壓縮技術應用硬體。

這種系統，就是將巨大的畫像，以一六〇分之一的比例壓縮，然後再輸入CD−ROM中，當再生時，就可將這些畫面還原表現出來。所以即使在小小的CD−ROM上動畫再生時間，也能高達72分鐘，這完全是大容量和DVI技術的關係。

目前為止，DVI只有被應用在電動版上。那是因為DVI雖然有很好的功能，但目前的價格還是太高。但無論如何這種DVI的畫面再生能力會是未來的複合媒體所不可缺的功能。目前，DVI所面臨的最大問題，就是價位太高，如果能想辦法將價位降低的話，那麽這套系統，將會很輕易地就普及到所有的角落



店頭廣告展示及教育用的DVI主機—「Digital Bop」。爲使用方便採用觸摸式面板及遙控裝置。

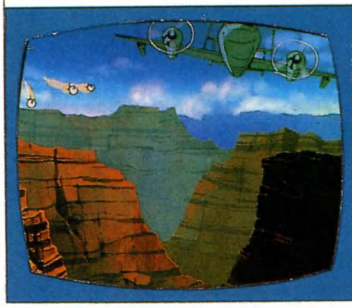
爆風戰鬥機

迫力十足的戰鬥機動作型射畫遊戲，從LD移植而來，是DVI的第一款遊戲。

由LD移植而來的DVI遊戲軟體

根據畫像壓縮技術，使反應速度提高

「爆風戰鬥機」是一款戰鬥機動作型遊戲，當初在LD版上市時，就已得到極大的好評。而現在，已經移植到DVI的軟體上了。由於LD的映像記錄方式，是採取程式輸出的系統，所以可順利移植。但兩者最大的不同，應該是DVI在反應上會更快，也就是說，更能感受到遊戲中的速度感。（DECO）



這是DVI的第一款遊戲軟體。照片是移植LD版。DVI在速度感的表現，應該會更好。

折紙圖鑑

日本傳統的折紙藝術，現在已經有供外國人或小孩子實際製作解說的軟體登場了。

以尖端科技來解說日本傳統〝折紙〞

以3DCG的動畫進行折紙方式的解說

當你看到「折紙藝術」時，一定會勾起許多兒時的回憶吧！在日本，折紙的方法，已經開發出「折紙圖鑑」這款軟體，可以讓你經由解說，而輕鬆地完成各種折紙藝術。而且，在畫面中，都是以3D的CG動畫進行解說，在效果上非常地好。由於這款軟體主要是針對外國人以及小孩子的，因此，在設計上非常簡單易懂。



這款軟體主要是針對外國人與小孩子，所設計而成。如果使用DVI，就可輕易表達！

A.V.C. MACHINE into the FUTURE
PIONEER

LD-ROM

影碟（LD）唯讀記憶體（LD－ROM）

價格：¥75000（LD－ROM介面／DA－V100）
¥400000（LD－ROM主機／LD－V800）
數位容量：540MBYTE（CLV DISK單面）
270MBYTE（CAV DISK單面）
資料傳送速度：153KBYTE／秒（連續）
1.5MBYTE／秒（最大）
聲音時間：4小時（Level B）
8小時（Level C）

能做60分鐘的動畫影像，請享受品質不亞於影碟的LD－ROM

在CD上不只記錄聲音資料，把影像和程式同時收錄起來，就成為CD－ROM了。以相同的原理，在LD（影碟）上做相同的事，這便是LD－ROM了。

LD－ROM的系統是以LD－ROM主機和電腦連接起來所構成的，把輸出影音的端子接到普通電視上或顯示器上，就能夠欣賞到LD－ROM的性能，除了輸出LD資料的LD－ROM主機外，另外還有一台連接電腦和主機之間的數位控制介面。

專門被製作用來記錄影像的LD，在影像資料方面的記錄能力十分優異。即使不用影像壓縮技術，也能播放最長達60分鐘的影像資料。而且畫質甚佳，是新一代的視聽器材。將這種LD拿來作成LD－ROM，也幾乎能達到和專門收錄節目的LD完全相同的效果。

利用這些優異的性能，未來！複合性媒體的可能性也愈來愈大，只待適當的軟體能夠配合了。



▼現在的LD－ROM系統是由LD－ROM主機和介面兩台機器所構成的，也有一體型的普及機種，因為機型愈簡單，價格愈便宜，就愈容易被一般家庭接受！

LD物理百科

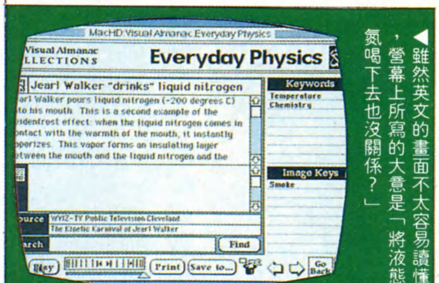
LD－ROM的教育軟體登場，除了附有課本的解說之外，還有照片以供參考，讀起來容易多了。

美國老師提供的LD教育軟體！

在螢光幕上做物理和科學實驗

這是一款由美國學校老師製作，以適合教育孩子的形式做成的LD－ROM。在這款「LD物理百科」中，利用LD－ROM龐大的資料，以兩部顯像器來達成教育的功能。

一邊用電腦來解說物理和科學的原理與知識，一邊把實物在顯像器上放映出來，不僅讓學生能夠很快的了解，也能達到實證的效果，算是教育軟體中的高水準之作。



▲雖然英文的畫面不太容易讀懂，螢幕上所寫的大意是「將液態氮喝下去也沒關係？」

LD影音集

可以選擇自己喜歡的音樂，演員，或者是節目。這種願望終於在LD上實現。

用LD－ROM作成的特別節目哦！

能夠選擇表演節目的劇場

在日本演藝界相當有名的即興急智演藝團體－「卡西歐貝亞」，將其所有作品收錄在一張LD－ROM中製作出來，其中除了將介紹其種種背景資料外，還可以看到以動畫的方式介紹全體的演員。特別值得一提的是LD反應的速度很快，會自動地依你所選的演員，改變攝影機的角度，只看他的樂器，或是只聽他演奏的音樂，選用除了有畫面之外，比CD還快。（PIONEER）



▲成員介紹與選擇的畫面，在這裡可任選一人，而這個人便會動作起來，照片只是展示畫面，軟體尚未完成。

CD-ROM XA

CD－ROM新格式

系統：SONY Quater－L（PCX－300＋CD-ROM主機）
圖中機台內所使用的是「Palette」
內藏HDD：80MBYTE，XA BOARD
內藏ROM：4MBYTE，VGA BOARD
MONITOR：CPD－1402A
印表機：PCY－324（DOT IMPACT）

應用影像壓縮技術發揮複合媒體的功能 CD—ROM標準規格

由於CD－ROM是把視覺和聽覺的資料混合在一起，利用原本是音樂CD的規劃模式收錄在CD上而成的，因此應用在複合媒體上時便顯得有些功能不夠完全！這是因為本來CD上的區域格式就是只為音樂CD所做，硬要把影像資料放進去，這些資料就必須做一些修正，甚至刪除！

於是菲利浦和新力公司與MICROSOFT公司合作，開發出複合性媒體專用的CD－ROM格式，它便是CD－ROM XA。

這種新CD－ROM格式號稱為新生代的複合性媒體，它以壓縮資料的方式讓視覺和聽覺訊號依輕易地同時再生，有著很優異的特性，當然它也能表現動畫，算是一種成熟的複合性媒體。

同時為了也能夠使用目前的軟體（包括音樂CD在內），也採用了標準電腦與CD－ROM連接動作的系統。

為了能和現在流行的系統相通，也將目前硬體的機能設計進去，這是十分務實的作法！畢竟XA未成主流之前，做法還是保守些較好。



▲展示廣告或是檢索目錄用的CD－ROM・XA「PALETTE」。在日本秋葉原的電子市場可以見到。

曼荼羅之美

能夠參悟宇宙和時間道理的事物或人，我們稱之為曼荼羅。這是款解說曼荼羅的軟體。

用CD－ROM來收藏曼荼羅藝術

用複合性媒體來了解曼荼羅的故事

這款軟體的內容是介紹西藏的佛教藝術最高峰－「曼荼羅」。

以往只從教科書上所知道的有關「曼荼羅」的資料有限，而且也不能親眼見到它美麗鮮艷的色彩！在若以CD－ROM這樣的媒體來表現的話，就能藉由一小張圓盤，引領我們的心思脫離俗世的生活，進入莊嚴肅穆的境界！

內容深富哲理！不能不看。



◀在奇幻美妙的曼荼羅世界中漫遊，可惜原作尚未完全完成，照片只是展示畫面而已！

第六感之內

用兩種語文，讓你輕易地了解人類５官的構造！複合性媒體新知軟體登場！

把人類的五官感覺用CD來表現

用日語也好英語也好，就用喜歡的方式來學吧！

人類有視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺等5種感官！這款軟體是以中學生為對象，介紹人類五種感覺構造的軟體。名字便叫「第六感之內」。

它同時是在一枚CD中，同時收網了英文版和日文版的雙語軟體，不僅日本人，連外國人也能學習。

算是教育軟體之一，也是CD－ROM XA系統的試作，有機會不妨看看，以了解XA系統的威力。



◀其實除了五官之外，還有眼氣、惡魔、疲勞感、胸口悶等不太好說明的生理現象，在這兒也有說明。CG畫面動人清晰。

打算了解有關CD-ROM的種種問題嗎？



從現在開始，將是CD-ROM的時代了!!因此大家的注目焦點全都放在CD-ROM上。想知道有關CD-ROM的一些學問嗎？！讀了這篇文章，你就會變成CD-ROM專家喔！



▲PC ENGINE CD-ROM最早的遊戲「快打旋風」。除此之外，還有「小川範子」。

現在似乎CD－ROM的應用是無法避免的了。目前廣為人使用的PCECD－ROM^{2}系統約是5年前左右才正式誕生上市的東西。CD不只能記錄音樂的資料，遊戲程式也可以數位的方式記載在CD上而成為只能讀取的ROM記憶體。運作這種CD的主機就叫做CD－ROM主機。

今後除了PCECD－ROM^{2}外，MEGA－CD及超級任天堂CD系統亦將陸續問市。但真正引人注目的還是到底會有什麼樣的軟體會製作在CD－ROM上。特別是那些能將CD－ROM性能完全發揮，並且克服CD－ROM缺點的軟體。總是叫人期待它們能在CD－ROM上亮相。

我們特別在此針對為想知道ROM的機能的玩家諸君、分析CD－ROM的各項優缺點。

由於能活用CD－ROM機能，並克服其缺點的軟體將來會一直不斷地企畫發售。大家更應該仔細留意如何選購CD－ROM和CD－ROM的相關知識才行！那麼請仔細看下去吧！

優點　可製作超大作



▲像「天外魔境」那樣的超大作角色扮演遊戲，也只有在CD-ROM上才表現得出來。

若是以ROM卡帶來製作遊戲的話，容量不足是個無法解決的大問題。若是硬要做！勢必要將故事的內容刪減。但若是以540MB的大容易來做的話，就不用顧慮這個問題了，相反的，還會覺得遊戲的企畫、製作十分的輕鬆呢！？

總之！有540MB大容量!!

在一枚CD之中所能記錄的容量巻事實上有540MB之多。其中音樂的資料大概可以播放74分鐘。文字資料約也可收錄到近4億個字。

這樣說起來也許你不是很了解，但一片CD所收錄的容量大概可以做成一千～二千個的卡帶！而且音樂用的CD和程式用的CD有些不同。程式用的CD必須做兩次以上的除錯（挑出錯誤）以便修改。

而且正因為有這樣的大容量，所以能展現各式各樣的遊戲樂趣。程式的變化相當驚人。

但即使如此，CD－ROM的製作還是有許多問題。畢竟利用540MB來做遊戲還是不太容易的！

缺點　費時費錢的開發過程真不得了！



▲「天外魔境」的續篇—「天外魔境II」，現在正在製作之中。已花了相當長一段時間了。

因為有540MB的大容量，所以不必擔心容量不足的問題而不敢設計超大作。就玩家而言，當然是件好事。但也請各位不要忘記製作過程可是非常辛苦的！

因為這種超大作的製作十分費時。並不是幾個月就能完成的；有的耗時企畫，甚至要花到一、二年的時間。從企畫階段開始算起，總要花上一段很長的時間！

譬如在遊戲中常用的視覺畫面吧！就一定得事先畫上許多圖案不可！這是很麻煩的作業程序！有些像電影的效果，在製作時不僅費時，這期間的成本也是相當驚人！除此之外！製作的人員方面也要作相當的投入。所以常有軟體推出的時間一延再延，就是因為有這麼多限制的因素，（容量大在此對製作群又變成另一種負擔了）。所以以這樣的背景製作出來的軟體若得不到玩家的支持而得不好的話。是後果很淒慘的嚴重損失！

CD-ROM CD-ROM CD-ROM

優點　眞實視效遊戲



▲PC ENGINE的CD-ROM^{2}「偵探講座」，畫面和真照片相差無幾！真是迫力滿點的演出！

由於對繪圖的人而言，製作視覺效果是很麻煩的事。（尤其是冒險遊戲）但若以照片掃描的方式來製作的話（將照片變成資料的方式），不論是修改或是補充就會變得非常方便，而且又能製作出和照片差不多的影像，實惠又實用。

缺點　讀取時間太長

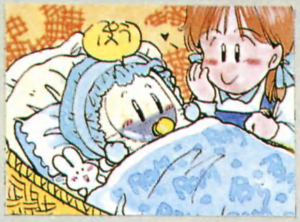
CD-ROM^{2}和卡帶式的ROM資料運用的方式不太相同，CD-ROM必需先將資料讀取出來再執行，（ROM則免去這個動作）所以在時間上所花的工夫較多，有時在遊戲過程中，為了下一段資料的讀取，常常使玩家等得不耐煩！



◀由這個系統畫面進入遊戲，讀取頗花時間的呢！

▶到遊戲開始，有時竟要等到十秒以上！真累人！

優點　製造成本低廉



◀有些特殊或量產的軟體只要￥4千5百元左右。

平均每一枚CD的製作費用，大約是八十元左右，但是以相同容量的ROM卡帶而言，成本卻貴了許多，（約八千元左右），這是是CD-ROM最大的優點！

缺點　硬體尚未成熟



◀從上市到現在，時間還不到5年！

CD-ROM從發明到現在，連5年的時間還不到。有關CD-ROM的許多事情，都還不是很了解，也許今後因技術和實際需要，會有更好的主機研發出來。

優點　生產期間短



▲「伊蘇Ⅰ・Ⅱ」是款受人歡迎的軟體。但只要一賣完，馬上便可以再生產（但還是趕快去買吧）

音樂用的CD大概需要一個禮拜的時間生產上市。遊戲用的CD所花的時間也差不多是如此。如果需要再版，所需的時間比這個更短。所以不會有造成市場長期缺貨情況出現。以前常因半導體不足而延後的現象不太可能發生在CD上。

缺點　硬體價格太高



▲就是因為價格太高，CD-ROM一直不太能普及開來。要是再便宜些就好了。

比一般家用遊戲主機貴上好幾倍的CD-ROM系統，在購買的決策上需要相當大的勇氣和決心。

在PCE CD-ROM^{2}剛上市時，價格接近￥5萬多元！最近雖然比較便宜！但仍是高價的產品！或許以後會再便宜些？！

優點　原音再現的BGM與演員配音

CD-ROM的音效是沒有話說的。和音樂CD完全沒有兩樣，因為它音樂記錄的方式和音樂CD完全相同。因此若和遊戲配合起來，就連大型電玩的音效也能完全移植，所以能再現現場迫力的音樂。也正因為這個原因，不只配樂能夠完全收錄，甚至以真人配音方式都能做到。例如「五路福星」中角色的配音，就完全和動畫的配音相同，使得進行遊戲的同時也好像在看動畫一樣！而卡帶ROM則沒有這種能力！

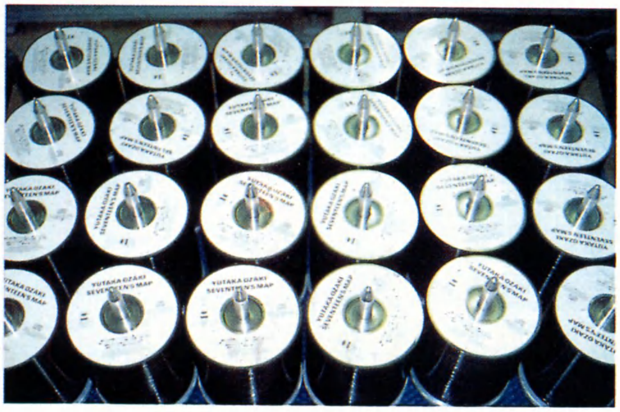
把CD同時當作ROM和錄音器來使用是它最大的優點。



▲角色人物全部都像動畫一樣有真人配音，簡直就和動畫電影沒什麽兩樣。這對玩家和動畫迷都是好消息！



▲大型電玩移植而來的「太空戰鬥機」，有聲勢撼人的音響效果；在家中玩時，也能享受遊樂中心的樂趣，簡直和做夢一樣！



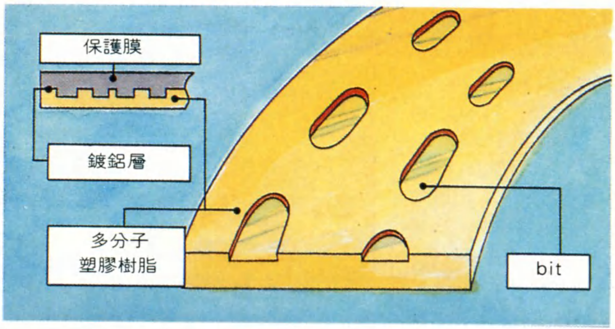
打算了解有關CD-ROM的種種問題嗎？

這種大家都稱做CD的媒體。其實它正確的名稱是Compact Disc（意思是資料壓縮的碟片）。它到底有些什麼樣的構造呢，相信有許多人還不太清楚。在此，我們就來揭開它的祕密！

CD從外觀看來，是張閃閃發光，外型精緻美麗的小圓碟。相信大家都不會陌生。但它到底是用什麼材質和方法製造出來的呢！大概就較少人知道了，但不知道也沒關係，只要把CD放進唱盤內，音樂便毫無困難地平穩流出，但是在這個即將CD爆炸的時代前夕，各位也不妨對它稍做了解，以擴充知性生活。

旁邊的插圖便是一張CD橫斷面的放大寫真圖。由這張圖，大家便可以發現原先眼睛看不到的許多細溝槽！而整張CD之所以能夠放出動聽的音樂、玩遊戲、都是拜這些小溝槽之賜哦！

這裡收集了有關這種先進產品的製作情報。您不能不看！



小知識 有30億個溝槽

把CD放大來看，可以在表面上看到許許多多的溝槽，全部合計起來，一張12公分的CD約有30億個這樣的溝槽。這些溝槽都是在CD上記錄音樂數位訊號的符號。也就是bit。就是托這些bit的福。我們能聽到音樂。它的大小是深度○．一微米，寬度○．五微米，長度○．九～三．三微米（一公分的十萬分之一叫微米），所以是十分細小的東西。我們的頭髮寬度大約是70微米。如此舉例，想必各位對這些溝槽的大小有些概念了吧！為了在小小的一張CD上做出這麼多的bit，所以非得有尖端的技術不可。其中的學問可大了。

小知識 最大可錄74分鐘！

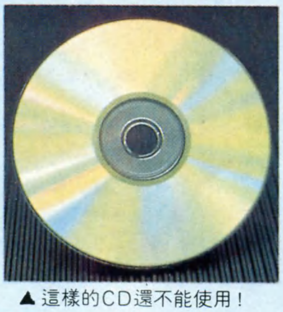
一般而言，音樂用的CD樂曲時間多在60分鐘左右。但實際上，它最大能收錄74分鐘的立體聲，為什麼是74分鐘呢？它有個典故。為了聽像古典音樂那樣動不動就很長的音樂，因此最早的CD製作者便以貝多芬的第九交響曲「哈唱」為標準，製定了CD的大小！

貝多芬第九交響曲



小知識 CD變成透明體？

嚴格說起來，CD從發明到現在，僅僅只10年的歲月而已！也許現在閃閃反光的CD在10年後會變成完全透明的東西也說不定哦！因為CD除了塑膠樹脂外，還用了鍍鋁層以做保護膜，若把這層鍍鋁丟掉的話，CD就是透明的了。



▲這樣的CD還不能使用！

小知識 多分子塑膠樹脂！

CD的原料就是像照片中的，好像食鹽結晶般的東西做成的，它是一種多分子聚合塑膠樹脂，這種塑膠樹脂在塑膠類中，是一種比較透明而且強韌的材料。把原料高溫熔解，以高壓在模版中成型射出，便成了圓盤型的CD了。



你知道！CD是這樣做出來的呢？

CD能把大量的資料和情報保存起來。但CD到底是用什麼方式製造出來的呢？開始感到好奇了吧！在這裡，我們便為各位介紹整個CD製作到包裝的詳細流程。

CD它從製版、原盤、反射膜加成……一直到打印上商標為止，幾乎完全是由機器自動化作業完成，由於製作的環境必須控制適當的溫度和完全的無塵所以整個的生產設備都安置在像溫室一般的封閉空間內，也唯有在這樣的環境控制之下，CD才能順利，精密地生產。

整個生產的過程僅需一週左右的時間，生產的速度真是驚人！

製版程序

用CD製造母機，在特製的玻璃圓盤上用雷射先刻出溝槽。而這張刻好的玻璃圓盤便是之後所有CD製作的母版，所以必需以化學的方法保存。

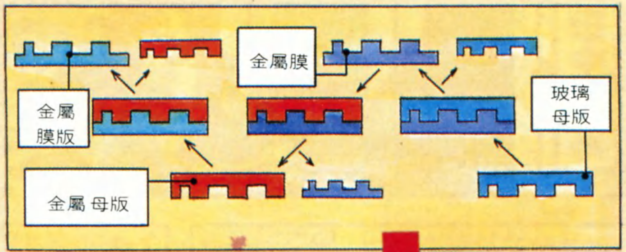


原盤程序

完成後的玻璃母版用電鍍的方式在其上作出一張金屬版和母版

接著依插圖所示的程序，用高速精密的機器作出一張金屬模版。





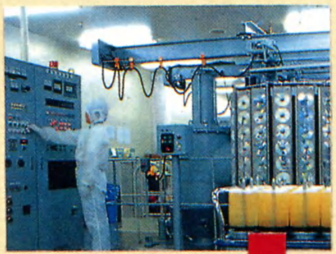
成型程序

把這張金屬模版裝置好。便可以利用熔化的多分子聚合塑膠原料，以十噸以上的高壓射出，在模子上固化成型。這時，一張透明的CD大致完成。



反射膜程序

之後再把透明的CD送入一個真空的管狀槽內。在那裡加熱鋁，使鋁變成蒸氣，附著在透明的CD表面上，讓CD上的溝槽能反射雷射光。



檢查程序

由於CD是非常精密的產品，所以在製作的過程中和最後都要做嚴格的品質管制測試，這些測試的作業也完全由電腦執行，隨時淘汰不良品。



保護膜程序

在完成鋁蒸氣反射膜成形過程後，為了不便灰塵阻塞細小的bit溝槽，所以有加上保護膜的必要。通常是以紫外線硬化樹脂在CD做保護膜。



商標印刷程序

以色彩豐富、又能表現鮮明美麗圖案和細緻文字的絲網印刷系統在保護膜層上打印上歌曲目錄、歌星名字等等資料。通常只以兩色來印這些資料。



包裝程序

完成的CD，以全自動的裝填機器把包裝紙、歌詞、卡片等等附加物依序包裝完成。

最後裝箱完成，就等著分送零售上市了。



▼最後便是裝箱等候分送零售商了，消費者等了好久！



▲全自動的CD包裝作業，流程平穩順暢，一氣呵成。

ROM—ROM

PC-ENGINE／CD-ROM²

名作與回顧

一九八八年的新貴・展現高科技的新形象・開創視聽新境界

CD-ROM²
價格：¥32800＋¥27000
內藏：CUP電解接續
RAM、（32KMZ）
AD PCM音聲合成
69PIN 與PC Ehning接續
30PIN 與CD-ROM唱盤接續
記憶：2K Byte
電源：DC 9V／450mA

PC-ENGINE
價格：¥24800
CUP：CUSTOM（7MHZ）
動畫拼合：16×16～32×64
音源：PSG
電源：DC 9V／650mA

有鑑於任天堂的畫面，和壓縮合成音的缺失，陸續開發PC－Engine，進而發展到CD－ROM²系統。CD－ROM²約為2MH磁卡的二千倍——540MB的容量，使遊戲軟體能夠創造更精緻的畫面，陣容更為堅強的故事結構。再加上CD數位音源，界面機組內的ADＩPCM，配合PCE PSG音源來使用，能製作出富於變化的BGM音樂。

且界面機組，可使PCE和CD－ROM資料的連接，另外有紀錄CD－ROM的遊戲資料，內藏充電電池記憶RAM。當然在其周邊尚許多的功能，增加PCE系統的功能。目前日本方面，已宣佈停止生產此類的機種，全力發展新的系統，也是改進前一代的衆多缺點，不過CD－ROM可單獨當CD唱盤來使用，那真是棒極了！

▼這就是CD－ROM的全貌，必須有這一套裝備，才可讓CD遊戲表現出，不過這美麗造形的機器，即將成為絕響。



天外魔境

在一九八八年，開創世紀的RPG，以CD－ROM的製作，創造遊戲的新領域，為當年的驚人大作，令人咋舌和愛不釋手之GAME。

高容量的遊戲軟體 CD音樂的高品質 令人目不轉睛的動畫

浩大的故事，搭配廣大的地圖

當初哈德森公司，在製作這遊戲時，投注相當多的心力，不僅要求畫面、故事內容的嚴謹，對於音樂更加的重視，重金禮聘坂本龍一先生來製作這高品質的音樂，來使遊戲的製作，進入另一個階段。

CD－ROM剛出世時，是一種貴族玩的遊戲機種，尚未達到普及化，但由於天外魔境的出現，和廣告的強力攻勢，早已震撼當時遊戲玩家的心。由於天外魔境，以最強力的RPG製作，加上在每段重要劇情時，有精緻的動畫清楚交代，隨著堅強的大卡司，讓人沈迷在坂本龍一先生的音樂世界裡，令人真有大呼過癮的感覺，地圖畫面的總數是二千六百張，登場人物有二千人之多，因為CD－ROM製作，其容量真是大得驚人。

天外魔境實在是時代的代表作，大家都無庸致疑，雖然在製作上，很多的理想都沒有實現，尤其是戰鬥畫面的特殊設計無法表現出，實在令人心中充滿一絲絲遺憾，但是都相信時代是無法停止的腳步，科技是不會停止的進步。

據說天外魔境Ⅱ，已經展示精緻的畫面，而CD的音樂是久石讓先生親手製作，相信大家已有迫不及待。



▲這是戰鬥之時，頭目級的敵人，會有開場白的表現方式，這就很引人注目。



▲遇到了特殊人物，會以動畫處理，使人明白整個過程的來龍去脈。



▲登場的人物，採分割畫面，讓師徒在交談之中，感受到因劇情而變化臉色之逼真動作。

伊蘇國系列

個人電腦的傑作，以PC－Engine形式登場，將Ⅰ、Ⅱ代合併，且有Ⅲ代的續篇製作，展現遊戲高畫質高聽覺效應。

提高遊戲軟體的魅力
角色鮮明引人矚目
震撼人心的高感音樂

輕鬆愉快的遊戲步驟，緊張刺激的劇情。

相信大家都記得那可愛的莉莉亞，生動活潑的動畫，穿插在全遊戲的重要段落，且那悅耳動聽的配音，很容易就令人導入遊戲之中；且遊戲很容易上手，戰鬥昇級的制度做得很流暢，也就是說平衡度非常好。

主角亞特魯居然是十六歲的少年，這一點就令人感到滿神奇，也令青少年很認同，因此由主角導入的故事，加上配音員深入淺出的音調，是遊戲發展的主線，顯示出CD－ROM的專長，是當時各機種所沒有特質。

伊蘇國系列的音樂製作，是由米光亮先生創造，在遊戲中所配的每一曲，無不振奮人心，也塑造了伊蘇國的金字招牌，因此遊戲音樂也製作CD特輯販賣。故CD遊戲的製作當然極為重視音樂，且音效要有驚人之聲。

伊蘇國系列，完全移植自電腦版；伊蘇國Ⅰ、Ⅱ代的製作，實在遠勝於原作，但伊蘇國Ⅲ卻移植的不太成功，捲軸移動牽拉的很勉強。兩片的戰鬥形式真不相同，但動畫卻一致精美，也非常的有內涵。

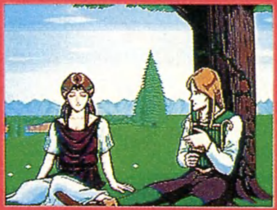
據說哈德森公司與個人電腦公司，要攜手合作製作伊蘇國Ⅱ，相信這款遊戲，一定會製作更流暢的動畫，更令人振撼的CD音樂。



▲伊蘇國Ⅲ的開頭畫面，展現更為細膩的畫面，而這次戰鬥形式改為動作狀態。



▲地圖的畫面，直接肉搏戰的戰鬥，故程式不需要隨時的讀取，節省許多時間。



▲伊蘇國Ⅰ、Ⅱ代的開頭畫面，是非常精緻的繪圖，表現出遊戲的風味和特色。

冒險少年系列

動畫場面最多的遊戲，是日本通訊網路公司的招牌遊戲，開展CD－ROM動畫製作方針，引起各公司注目的超級軟體。

塑造新的卡通人物
流暢的故事內容
精緻動畫流露出故事情節

幻想式的科幻情節，參雜虛無魔法

日本通訊網路公司發展，有自個兒的獨立路線。由於冒險少年是此公司首片CD－ROM的RPG遊戲，因而要塑造名聲，故不遺餘力製作。冒險少年的出世，具備了許多優良的條件，一出現就造成轟動，在店面展示的精緻，大家看得都目瞪口呆。

本遊戲是以動畫取勝，其戰鬥非常的平常，是「勇者鬥惡龍」式，Ⅰ、Ⅱ代有很大的不同，Ⅱ代是改進Ⅰ代的讀取速度，直接在地圖畫面顯示敵人，節省許多調程式的時間，不過遊戲設計太簡略，魔法幾乎是用不到，都是以肉搏戰來決定勝負。

若這遊戲只以CD來放音，共有九十九首之多（Ⅰ代），當然包含配音，Ⅱ的製作當然不輸於前作。而Ⅱ代以劇情取勝，使NPC的量增多，當然中間事件是不斷，最大的特點是NPC可由自己操縱戰鬥。

CD的大容量是所有遊戲的共同性，故很多的新系統和觀念都可實現在CD－ROM中，增強遊戲系統是冒險少年該改進的方向。

冒險少年系列，將製作成一片CD移植到MEGA－CD，應該會改進在PC版上所有的缺陷。



▲Ⅱ之中，在村莊處理畫面更為用心，讓各個過程都有特殊的景象。



▲這是遊戲中附屬的配角，增加遊戲樂趣的甘草人物，但也有特殊能力輔助主角。



▲動畫流動很順暢，可惜是讀取時間太漫長，難免在看畫面時，會令人厭煩。

北斗星之女

取材自名家的手稿・結合五光十色之CD－ROM軟體

名作家西村京太郎的新作品正統的推理遊戲

正直的刑警・爲離奇的命案傷透腦筋。

西村京太郎一向顫長鐵路推理小說，且這北斗星之女便是直接取材小說架構，命案破案的關鍵在於火車的時刻，完全是西村京太郎的作風。本遊戲是訴求內容的推理，音樂只是陪襯性，沒有特別的製作，而畫面當然也十分細膩，指令必須運用到游標，算是很精心的設計，玩家只要用心去玩，便會享受到這遊戲的樂趣。



▲在精緻的開頭畫面，可以明白遊戲該由何下手解開謎題，因為那是西村京太郎的貫有手法。

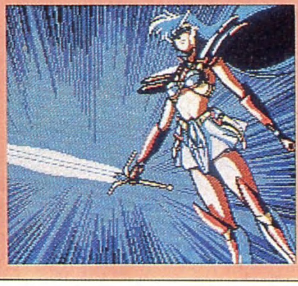
夢幻戰士系列

動作性・跟隨潮流的驅勢・動畫充塞在各階段之中。

細緻的魔法畫面帶動遊戲的魅力

畫面清晰動作俐落的ACT

主角的人物設定非常鮮明，動作也有較多的變化，再加上CD背景音樂（是以杜比系統環繞音響的首片遊戲），也表現PC的特性——強眼的色彩襯托雙層捲軸的背景。有魔法特殊攻擊的方式，非常的新穎和華麗。遺憾的一點是日本通訊網路公司，到目前為止所製作的CD軟體，都有讀取速度緩慢之慮，但在基本上，這款動作性的遊戲風評不錯。



◀動作遊戲中，穿插的動畫都非常用心，而這是優子小姐釋放出能力，貫注到寶劍上。

太空戰鬥機

首片STG形式的CD，完全移植自大型電動版。

多選擇性的過關路線雙重捲軸華麗展現

名作登場技驚群雄雙重捲軸華麗展現

NEC阿貝鈕公司，移植自衆受歡迎的大型電動版，是CD軟體首片的射擊遊戲，採取原版的雙重捲軸，還有包含所有頭目登場，動聽的音樂也是原音重現。太空戰鬥機含有昇級的要素，才可讓本身所有武力發揮更大的威力，共有CD的大容量才有辦法容納太空戰鬥機的程式。雖然在遊戲進行會有嚴重的DELAY，不過在當時是驚為天〃物〃，相信所有人會去在意那回事。



▲超大角色的頭目，精緻造形雙重捲軸，是名作「太空戰鬥機」最大的本錢。

三國志
君臨天下

中國歷史上最富盛名的故事・兵荒馬亂屍橫遍野

大場面的決鬥方式歷史英雄栩栩如生

亂世英雄活躍中國的廣大領土上

這是橫山光輝先生親手設定的人物，在CD－ROM的精緻視覺畫中加上充滿中國古典風味的音樂，效果很好。而武將的對決是RPG式的。唯一的缺點是讀取速度太慢，這似乎是所有舊系統遊戲的缺點。在打仗時，地圖面似乎是廣大了些；不過武將倒是可很容易得手。三國時代的歷史情節似乎便在其中。



▲三國志，亂世豪傑盡出，在廣大的中國土地中，武將紛紛披掛上陣，為自己君主賣命。



EDUCATION

CD—科技大觀

有一群人！每天都在嘗試新方式應用傳播媒體、和

……………………………………………………

電腦複合性媒體究竟又會以什麼面目出現呢？

請看・MIT媒體實驗室

・日本媒體科學研究所見聞報導……

・複合性媒體巡禮——本社企畫

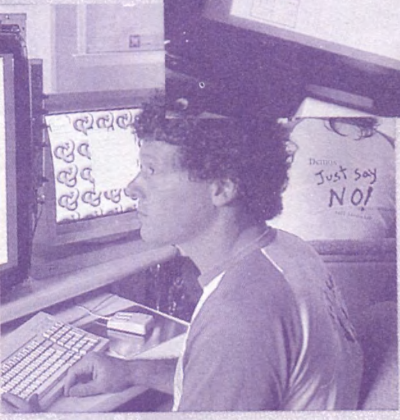
編輯群綜合採訪報導



模擬未來媒體的情況
技術最先進的——藝術團體
【MIT媒體實驗室】

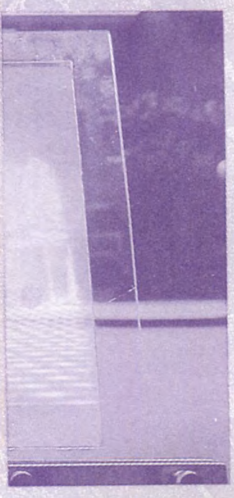
MIT(麻省理工學院)內特設的「媒體實驗室」內，研究的全都是一些媒體專用的高級技術，從畫面控制、電腦、通信到出版等種種媒體型態都有研究。並不斷模擬實驗未來各種媒體的可能性。成果十分驚人。





「新聞索引」

所謂的「News Peek」所指的正是新聞索引。原是喬治・歐威爾在1984所提出的字彙，意思是指，將與某個題目有關的所有新聞資料調出閱讀。有些「News Peek系統甚至有影像的播放（如新聞片），先進的系統以電腦調閱資料，能自動地顯示。



「立體雷射成像」

史蒂芬・A・班頓教授預言；人類將會因為立體雷射技術的應用。而將創造力提昇好幾個層次！由於現在所有的通訊媒體都是平面的，未來將朝立體影像方面發展。這種立體影像技術會是廣告界和醫學界所特別期待的。



在世界上數一數二，頂尖的高科技大學MIT的校園中，有一棟外型新穎，設計特別的大樓建築物，那便是「媒體實驗室」。

在這個電腦和通訊發達的時代，我們的生活會有什麼樣的改變呢？……在這個實驗室中聚集了一批世界一流的人材，正在對這個問題不斷地模擬研究著。

『「廣播電視」、「出版」以及「電子、電腦」這三大類型的產業將會慢慢地整合起來……』媒體實驗室的尼可拉斯古羅波教授如此預測地說。

這個實驗室成立於1985年，目的是培養有藝術感性和數位研究應用的主動積極實行家。他們的口頭是「Demo or Die」（不展示、勿寧死），意思是說，一定要把研究的成果做出成品展示在他人面前，做不出展示成品的話，就沒有研究的必要……。

媒體實驗室之所以現在會這麼受到世界的注意的原因便在於他們努力不懈的研究。在他們「Demo or Die」的口號下，許多令人振奮（尤其是傳播界）的研究成果出現了（如能說話的機器、解讀身體動作的螢幕等）。

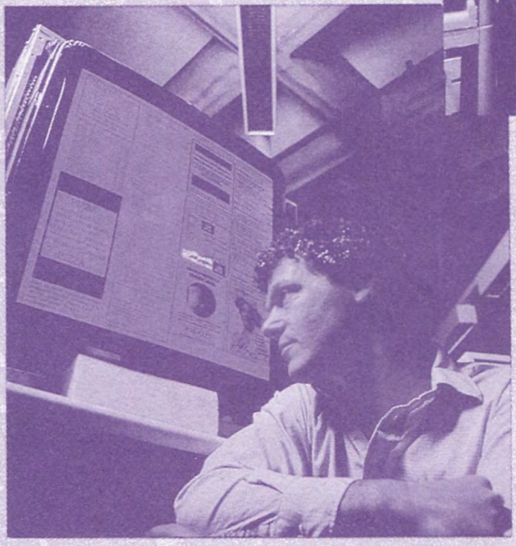
但是，由現在世界的趨勢看來，早先的預言便顯得太過保守了！媒體實驗室急速的發展程度，不僅完全符合了預言，有些地方甚至還超了許多！





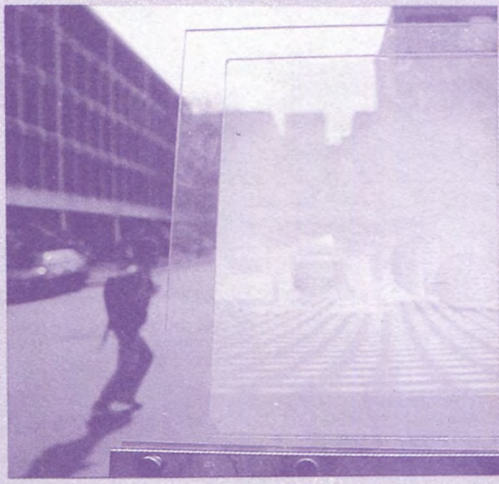
電子黄皮書

這是倫敦泰晤士報創辦人華爾德所預言的未來報紙形態的21世紀版！具有優異的資料查詢檢索功能。將新聞、廣告分門別類，必要時，廣告還可以影像展示。在2K×2K的高畫質電視上可展現極細的小字，螢幕底色是黃色的。



眼神命令器

戴在頭上的複雜感應器是電腦捕捉人眼睛動作訊息的工具。（一種模擬人與人溝通時，眼神表達情感與意向的機器）當看到畫面中某個部分時，電腦便會針對該部分用聲音說明。是人一電腦間的介面。



媒體實驗室在成立之初便開始研究有關以電腦來處理媒體影像與聲音的可能性。現在已經在相關的業界和實際的製造商間開花結果了，這便是所謂的「複合性媒體」。

媒體實驗室是一棟地上四層、地下一層的建築物，並且現有三○名學者在從事各種的研究。

由於在1985年成立之初時還沒有所謂「複合性媒體」的概念，研究的內容若不做成果展示便很難以語言文字向世人說明。

「應用複合性媒體技術，讓電腦和人類之間的溝通更為方便直接」和「應用電腦，使每個人都能以自己喜歡的方式看電視」正是近年來媒體實驗室所努力的目標。

除此之外！還有「電子出版」「未來電影」「空間假想」等等，總共有12個研究小組正在進行工作。（以上照片所展示的正是幾項研究成果）。

每年由各大企業（包括哥倫比亞電影公司、通用動力公司、柯達公司、ABC電視台…等）提供的研究經費高達二千六百萬美元。而日本方面如NEC之類的大電腦、家電公司也會以其他各種不同的形式提供贊助。（任天堂公司最近也提供了數百萬美元的資助）。

有趣的是，既使贊助者提供再多的研究經費，研究出來的成果也不是他們的。提供者只是可以隨時到此參觀學習整個研究的過程而已。

「不展示，毋寧死」還有另一個意思。那就是「創意要分享」，也就是研究的結果不廣為流傳的話，就沒有研究的意義了的意思。

於是在萬一有些研究無法做出成品展示時，也會將這些資料搜集起來做成LD存檔。

但是，雖然媒體實驗室這麼樣地受到全世界的注意，它仍然有著它最大的問題。有許多到現在都還沒有被應用的技術仍存放在LD中，甚至3年前所發展的有些技術都還一直庫存著，這表示有許多開發出來的技術都沒有被普遍地應用。

在媒體實驗室的不斷開發研究之下，現在





電子大提琴

將大提琴的聲音訊號以數位資料輸入的新型古典樂器。圖中的人是來自巴黎現代音樂研究所的德特・馬可巴教授。應用電腦能演奏出以前一個人無法完成的樂團大型曲目。

多功能電影機

葛蘿莉安娜・迪貝恩波特所發明的「多功能電影機」……能依照使用者的指令自由自在地看電影。能如錄影機般地以快轉，快速放映的方式看電影。這種機型給現代放映機一個極大的啟示，使用者能自由地使用選擇視點是最大的特色！



體感電子地圖

這是距今約十年前，MIT教授尼克羅伯弟的發明製作，媒體實驗室成立後第一個構想。視覺效果磁碟與電腦相接，在螢幕上播放出如電影般的平均地街道地圖，可根據使用者的前進方向的指令，以影像的方式顯示出地圖，背景甚至還會依季節變化。

他們的成果早已在世界各地開花結果了。實驗室內所有的成員一直都是戰戰競競地在從事研究著但是在每一個新的構想產生之後，從企畫、研究、到實現總是要花上許多的時間與心力。因而也常常遭到外界的誤解與責備。

另一方面，出資贊助的企業不能直接要求收買一些具體的研究成果，而必須是以欣賞資助的方式出資支持研究。因此資助企業不能對媒體實驗室做難度與成果的直接要求，所以常常會有令人失望的情形出現。譬如這次在波士頓的研究成果展示會場就有人氣乎乎地大聲說：「這些東西有些什麽用。」而贊助公司對於它們所花的錢不能得到回報也不太高興。

事實上，與媒體實驗室同時間在波士頓展出的國際電子秀中，就有類似「新聞索引」（請參考照片）把新聞以電子系統展現在畫面上的工具。日本遊戲廠商SEGA和NAMCO也以自行開發的技術完成了立體雷射影像的大型電玩機台。我們的世界正愈來愈像科幻小說所描述的景像。

因此，媒體實驗實也警覺到外界的急速變化，捨棄了以前「Demo or Die」的口號，改採「Just say no to Demo」（只靠展示可不成）的新口號，甚至印在T恤上來警惕每一位成員。我們欣見這種自覺的改變並期待他們今後有更好的表現！

在媒體實驗室因應外界變化（贊助廠商不再僅為虛無飄渺的—夢而花錢）做自我調整之後，也許更能扮演引導未來科技走向的角色！或許在不久的將來，媒體實驗室的研究成果便會在你我的周遭環境中出現！

可預見的是未來各產業界將大幅地應用複合性媒體工具，現在媒體實驗實所要做的工作已經不再是—發明—一些將來有「可能」實現的東西。而是—提出—各種各樣適用的「計畫」！

因此！剩下來的那些把構想付諸實現的工作，就交給各個企業來作吧！

出發！（日本媒體科學研究所）開始進行！

純樸的（街市記錄媒體）

WATCH over 21c

SPECIAL・REPORT

〔媒體研究所〕

可稱之為日本版的「媒體實驗室」的日本「媒體科學研究所」以財團法人的方式成立了。抱著「以先進媒體研究技術宏揚固有精神和文化」的信念……在素有硬體王國之稱的日本，以一般日本企業所無法做到的自由風氣和精神來從事研究！……他們的成果正受各方密切的注意！







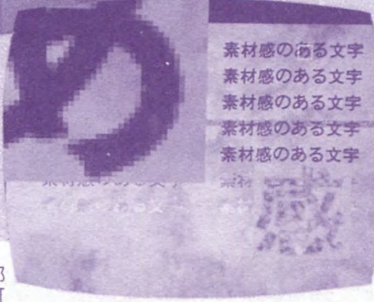
動畫筆記

能以輕鬆的方式製作動畫卡通的軟體「動畫筆記」，是日本媒體科學研究所製作的一款工具軟體。現正在東京品川區的神應小學五年級的某班試用中！看來孩子們也能像蠟筆般，很高興地在作畫著。

HYPER風土記

現在正在積極地設計配合硬體CD-ROM、硬碟機等輸入方式。預定在全國各地設置簡易操作的資料輸入系統，誰都可以把鄉土的歷史、文化、傳說……等史地資料以任何一種形式輸入，參與複合媒體製作





AA排版

日本媒體科學研究所正在開發中的「ＡＡ」排版系統，能夠以電腦控制螢幕上字體顏色的漸層改變！不僅看起來美觀，還可以用來訓練閱讀速度！至於其他功能，則正在研究開發當中！



日本的「媒體科學研究所」是ＭＩＴ與日本大學以學術交流的協定設立的一個計畫性研究機構。它的組織經營完全獨立自由。並以「國際媒體基礎研究財團」的名義登記在案。

在這裡，裝設有數十部的蘋果牌麥金塔電腦。一群身穿Ｔ恤，並不時輕鬆談笑的年輕日本人沈浸在印表機「嘰嘰」的動作聲中愉快地工作著，成員有一半是出身ＭＩＴ，因此也帶來了ＭＩＴ自由的研究風氣。但是在這兒所研究出來的成果，幾乎完全是日本這方面原創的東西。

在這裡就以代表作品之一的「ＨＹＰＥＲ風土記」等為例加以說明。這是一款以數位的方式記錄地圖與土地相關資料的複合性媒體工具（包括影像／內容／聲音），可以將它當作一種「風土圖鑑」來使用。當指定一個特定地區地圖時，螢幕上便會出現該區地圖，並且這個地區內所有的特定場所（如神社、學校等等）上會有特殊的記號標定。此外有關這個區域的傳說、神話、古蹟、名勝、美術、工藝等等都有影像配合聲音的複合性解說。

這個系統如果放置在國內的「民衆活動中心」和中學的話，由於它有很簡易操作的資料輸入裝置。不管是8厘米的影片也好，照片、文章也好，任何人都可以把自家附近區域的風土情報輸入這套系統中。

根據「媒體科學研究所」所長。杉山知之先生所說：「如此一來，誰都可以參與風土記的製作工程了，資料的內容也更為廣泛與客觀了，任何人只要把從爺爺奶奶那兒聽來的故事寫下，自己所遊歷的地方以照相機照下或攝影機拍下……最後我們再匯集起來做成一枚ＣＤ或是ＬＤ就行了。」藉著尖端的複合性媒體技術製作，歷史風土似乎和平民拉得更近，而不再是課堂研究所的研究資料了。



房子的牆壁也都是電視螢光幕！把搖控器按上OFF時，瞬間又變成窗戶。窗外是一片寧靜的湖水和溪流。當然！這些也是假的。



把完全陌生的經驗記憶拷貝在腦中，讓你覺得已經旅行過的「RECALL」旅行社。阿諾來到這裡，想要從事一次經驗記憶之旅，正在螢幕上挑選心目中的理想愛人。



魔鬼總動員

臉型、身材、性格、甚至思想！每一種特性都能用電腦製作組合出來！讓你無可挑剔的理想女朋友！



頭髮、膚色、眼睛要棕褐色！體形要健美！性格要順從帶些奔放……完全依照你的希望輸入，從資料庫中叫出與你契合的女性植入你的記憶中！

同意並預測
複合媒體的世界

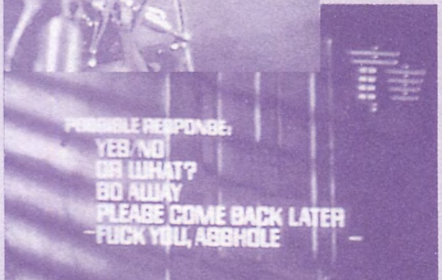
所出現的大型電腦「HAL9000」不只
時還可迅速地提供人類情報……在這部
出來的。那這不就是明年的事了嗎？！
螢幕效果。隨著科技的進步，愈來愈多
性媒體的根源也說不定！



在「魔鬼總動員」中出現叫做「裘尼計程」的電腦計程車司機，任勞任怨地把乘客正確無誤地送到目的地。

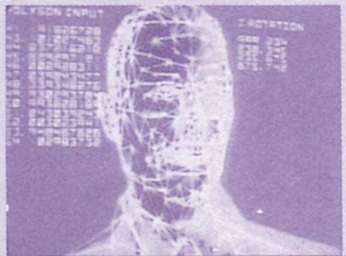


為了讓終結者能夠接近人類，在其記憶體中輸入了許多會話，讓終結者也能自由地與人交談



魔鬼終結者

能夠自行選擇、自己判斷……超級人工智慧的殺人機械人一連髒話都會講



突遭意外而意識不清的電視台記者。為了要得到他的消息，於是用電腦複製一個：他：在資料收集齊全後：他：便成了個多嘴的傢伙！

電腦公司的網路突然異常增加！要突破層層的警戒系統！才能取得機密資料，得好好地運用電腦技巧了。



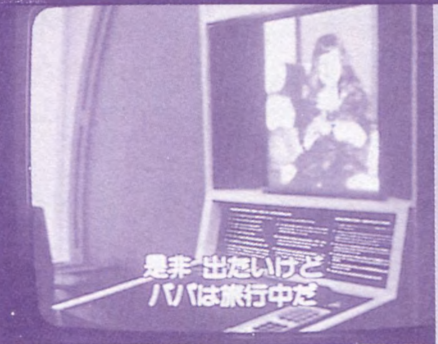


雙面麥斯

分析腦細胞結構，再以數位方式製作的人類複製品……讓你在顯示器上看到「另一個自己」。

2001年太空漫遊

TV影像顯示電話、畫像認識、以及電腦監視系統……這部電影是複合性媒體的寶庫！



這是電影中，波曼船長從太空船打電話給他女兒的鏡頭。這種現在已不希奇的電話，在當時（1968年）可是畫時代的構想！（畫面中的女孩正是庫柏力克的女兒。）



大型電腦「HAL9000」正在批評波曼船長所畫的圖。由於有影像認識分辨系統，所以能判別什麽樣的畫才是好畫。

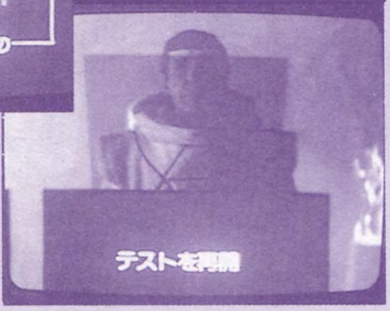


HAL的安全系統能夠及早判知太空船的那些部份在使用多少時間後會故障，並且能提出處理建議，但就算他這麼厲害，也只能進行西洋棋遊戲！

星船迷航記IV

對話型的電腦教育系統，被測驗的人的人格都會因為它的作用而改變！





喪失記憶的瓦肯星人史波克，正在從電腦那兒接受再教育的一景。電腦是根據你所問的問題來回答，但當他問到「How do you feel」時，由於機器沒有人性，便無法回答了

「魔鬼總動員」	東和／波尼卡尼歐	￥15800
「MAX HEADROOM」	TDK core／TDK	￥9200
「魔鬼終結者」	亞斯基／波尼卡尼歐	￥3800
「星艦迷航記」	CIC・VICTOR／AVC	￥3398
「2001太空漫遊」	海拉魯德・波尼／波尼卡尼歐／CSG	￥3800
「007雷霆殺機」	日本海拉魯德／波尼卡尼歐	￥16710
「BLADE RUNNER」	華納兄弟	￥13900

科幻電影製作人一致

WATCH over 21c 未來將是

在電影名導演庫柏力克所拍攝的「2001太空漫遊」中
會說話，而且有自己的「人格」、「判斷」、在必要
電影中，「HAL9000」是在1992年被製作（誕生！）
目前科幻電影的製作人都儘可能地利用複合性媒體的
的幻想都可能變成事實……也許！科幻電影就是複合

立體影像、環場效果身歷聲，配合畫面動作的座位……最近這種所謂的體感機器愈來愈進步了。唯一所差的感覺大概就是「痛覺」了，這在007電影中早就出現了搖桿上通電，稍有閃失，就有被電的危險





007雷霆殺機

搖桿連接著高壓電流……讓你不得不拚命地操作以求保命。真是要體的體感遊戲！這是未來的玩笑





主角從極地作業的機器人手中取得的一張線索照片。利用光學掃瞄器將其中某部分人眼難辨的地方放大，並且運用聲控的機器將這部分製作成立體照片，然後再把這個擴大的線索用彩色印表機印出來。然後就真相大白了。

銀翼殺手

只要用一張照片，就能在其中找到各式各樣的破案線索，不得了的照相掃瞄器！

伴你一生——CD—ROM

漫無目的的走在街頭時，不知覺地走進路旁的一間書店中。琳琅滿目的各式書藉及雜誌中，最吸引你的是尖端的商業書藉，還是朋友曾向你推薦的遊戲專門雜誌呢？當眼光正浮游於各式雜誌的鮮麗封面時，忽然一本封面上附有CD的〝書〞吸引住你。此時，腦中的潛意識中飛進了「CD—ROM」的文字。直覺告訴你「就是它！」，你伸手拿起了這本〝書〞。

為了要解開自己心中對這本〝書〞的好奇，你大略的操作了一下（約2秒）。文字的維合＝各式的單字及各式各樣電腦（遊戲）畫面照片都一一呈現眼前。接著，你決定買下它……。

「檢索」—從多似天上繁星的資料中，快速正確地找到想要的資料。

在現代社會的生活中，我們被膨大的情報資訊所包圍著。在這其中，我們如何能獲得真正自己想知道的情報呢……因此「檢索」—便成了必須的能力，即使是超級電腦在這方面也有些許的問題。現在！我們就進入正題—。

今天，被稱為複合性媒體的這個〝妖怪〞，正徘徊於各種媒體業中。到底它是何方神聖呢？在娛樂業界上、不管是出版、影像、放送、教育：等全部業界的人，都拼命的想探究它的奧秘。所謂的「因電腦的能力，而使影像／聲音／文字／程式的一體化、也就是將它們統一運用，雙向性地運用到生活中。嗯～似乎很難。但是，請聽聽以下的說明吧！

「複合性媒體」就是把所有可能的媒體統一運用。

圍繞著我們的「現實」是影像、是聲音，有時候是文章。事實上我們是生活在「街頭」這個複合性媒體的雙向體感中。所以，複合性媒體可說是一點都不新奇，一點都不難。今天，人與人之間的傳達、科技的進步，終於使它倆在現實中出現，使它邁進了我們的生活。

「CD—ROM」正是一種高科技的「複合性媒體」

CD—ROM的時代。使我們將現實的聲光全部收在小小的畫面中。以往所有的媒體形式，現在幾乎都可以用CD—ROM和電腦的結合來代替。CD—ROM這種「複合性媒體」潛伏著驚人的威力，所以將來不僅在遊戲上，在其他方面，也折必受到它的影響。

遊戲，使「CD—ROM」和我們更親近！

今天，電腦已轉變成遊戲機進入我們的生活領域中。當然我們也感受到它的無比威力∴尤其是最近的CD—ROM遊戲更是如此。（最近麥克和喬所作的「戰爭之鑰」就非常有趣，大家可以期待）。

電腦是人類加速創造力的工具。例如，使用電腦自習的系統，使現代的學習系統了一八○度的大轉變，學生積極的潛力，刺激了學習樂趣。

電腦＋「CD—ROM」＋遊戲＋流行＝來來的聲光世界。

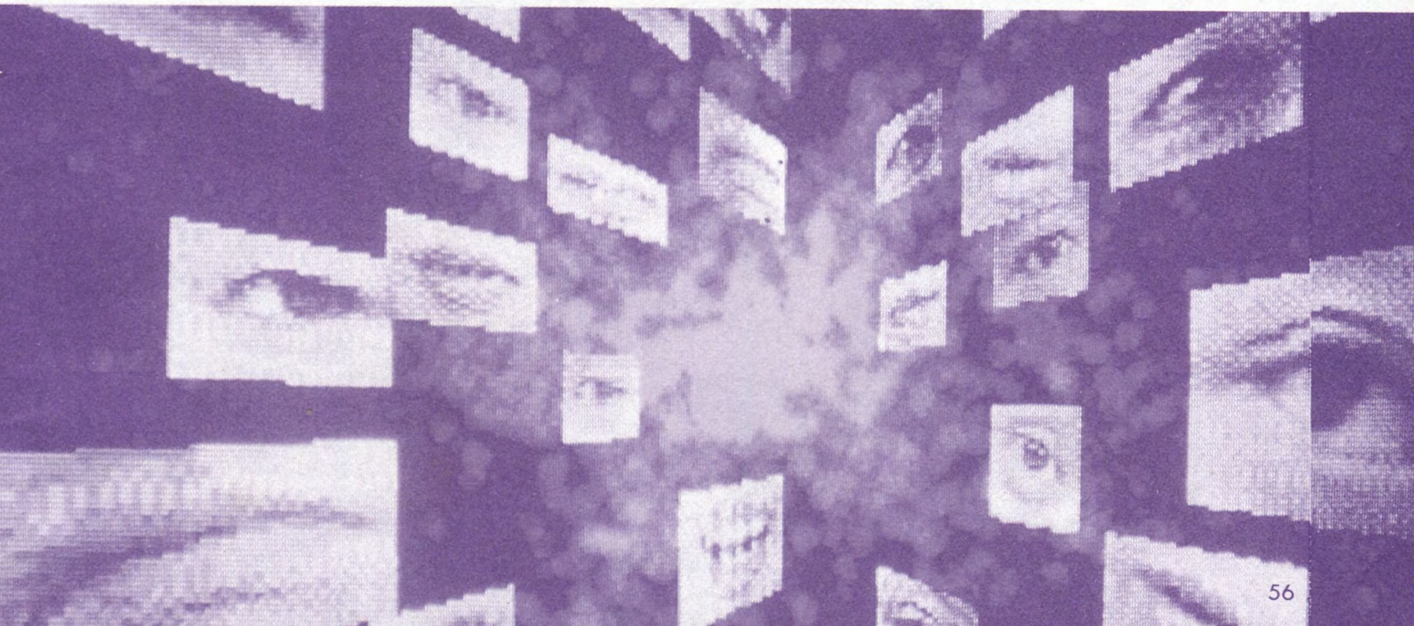
十年來，最美好的事是—㈠電腦業界的成長…。使得原本是權力、大資本的獨占物，也能被我們所輕易擁有。—㈡精采的電視遊樂器進化（尤其是在任天堂。年輕的一代，不再只是聽從畫面上登場人物的指示，而他們開始熱衷於登場人物能按照自己的期待，由他們來控制意識的遊戲。在遊戲機急速進化的今天，它將要超越〝玩具〞的水準。所以PC ENGNE、SEGA、SFC等，這些普及的電視遊樂器都將相繼接續到CD—ROM上。）

新時代！新的〝遊戲〞方式。

低價格、高機能的複合性媒體，將賦予已習慣電視遊戲機的年輕人，在自己的畫面上，由自己來控制的能力。媒體上影像、音樂等，單向接納的時代已經結束了。情報的質與量在電腦上，由自己控制的時代來臨了!!

畫面螢幕所控制的東西，將由自己的意志來控制。

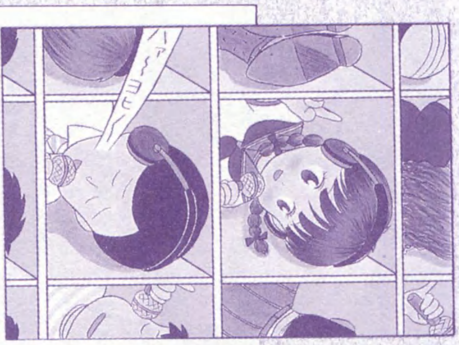
人類也將透過複合性媒體，由自己來控制自己的意志……。





複合性媒體巡禮

特集 複合性媒體 —奇幻三人類報導—



「老師，請問什麼是複合性媒體呢！？」「用光碟片查查看……」

在寬廣的教室內，劃分成一格格的狹小空間中，一位少女專心的注視著畫面。她戴著耳機，頻頻的以搖控器反覆在相同的地方操作著。畫面中，數學老師正大聲的解說著，寫在黑板上的數學公式。少女點著頭。且四周也都是同樣的少女少年們……。

這樣的光景，就好像是20年前很老套的SF小說的畫面之一。但是，在日本最近的升學補習班，實際上卻已經在實行這樣的「LD教育」。這種方式，比一般的一位老師面對著多數的學生的教育方式更有效率，且學生在不懂的地方也可以重覆多看幾次，這種稱之為雙向性（學習本身，本來就有這種性質）的學習方式相當受到學生的歡迎……。

所以，這就是我們的生活中，複合性媒體已在不知覺中逐漸的滲透進來了。再以比較淺顯的方式說明，如「KTV」也是一個例子。以前，大家在唱卡拉OK時，都是邊看歌本邊唱歌；但是現在可是一大轉變了。以搖控器來選曲!!而螢幕上更放映出非常唯美且有氣氛的畫面，歌詞更隨著畫面的不同，一一出現畫面中。唱歌的人相當輕鬆，只要隨著要唱之處的文字顏色變化，就不會因拍子不準而不知已唱到何處了……真是服務到家。這只是單純的「聲音情報」，也就是光碟片登場所帶來的進化產物。順便一提的是，SONY音樂開發的「立體卡拉OK系統」，它甚至可以以CD-ROM來控制舞台的燈光及乾冰效果等等。真是考慮的太〝周詳〞了……不過，唱卡拉OK已是一大享受的嘛……。

「補習班」、「KTV」、「猜謎遊戲」凌駕所有分野的複合性媒體……。光碟片的登場，將改變我們的生活！

「這就是問題所在。最近，成為話題中心的複合性媒體，到底是什麼呢？」

最近，日本電視上的猜謎節目有愈演愈盛的趨勢。甚至連電玩世界也吹來了一股猜謎旋風。以前的ROM卡帶，因受到容量的限制，所以「猜謎遊戲」很難成立，但是CD-ROM的大容量將可一一解決這些問題。不只是可以容納的下數萬題的問題，且在CD-ROM優良的音效引導下，也可以表現出活用它優點的氣氛，複合性媒體（有參與性）的遊戲，應該會造成廣大的支持。或許，再進步下去的話「猜謎=電視遊戲」的可能性將要來臨。如此一來，說不定那一天正統的電視猜謎遊戲就被淘汰了……，那時候在懷舊的節目中，可能還會介紹說：以前曾經流行過這類似的節目。

其他，如可以同時傳送接收複合情報的「電視電話」、以CD-ROM來選擇相親，對象的「結婚介紹系統」（在家裡由ROM傳送到，符合自己條件的6仟名人選中，選出對象來）等等。看來今後複合性媒體將在我們的生活中，扮演著非常重要的角色。總而言之，愈來愈 方便是不爭的事實，身為現代人還真是…不錯喲!!


▲這是利用通訊衛星的車上專用系統。為了更快達到目的地而開發的。


▲複合性媒體最大的主要商品「卡拉OK」、key、頻率的調節都可自行控制。


▲可以邊看對方邊聊天的使用個人電腦電視電話系統。且可同時照像及使用圖面。



SD太郎



阿輝哥

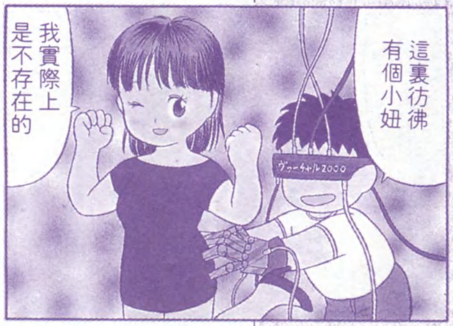


電動仙人

複合性媒體巡禮

特集 複合性媒體與 VIRTUAL REALIY

—本社遊戲小組報導—



「比蓋模型屋子更便宜！」…建設公司相繼使用的VIRTUAL REALITY 技術。

在電腦中的「另一個世界」實現人類不能到達的地方 關鍵字…這就是VIRTUAL REALITY。

什麽叫「VIRTUAL REALITY（以下簡稱VR）」呢？這可是一門大～學問喔。也就是，在電腦中製作出一個假想的空間，再把人類放置到這個空間中。就這樣？什麽就這樣！這可是很厲害的了！

最有名的是，在視線覆蓋上稱為「EYEPHON」的液晶保護眼鏡，再裝上「DATA・GLOVE」的方法。在將視覺、聽覺、觸覺上以電腦的模擬方式，讓人感覺到「你就在那裡」，使眼前放映出CG（電腦縮圖）空間（事實上是不存在的），而操作者可在那空間中自由行動。

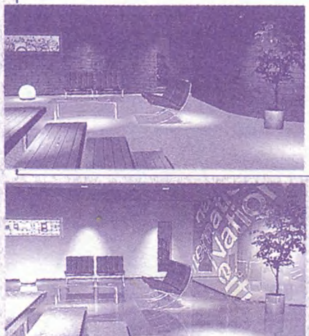
例如，松下電機展示室中的VR系統，就是預先將住宅環境（廚房及臥室）輸入電腦中，在讓客人在裡面走動。客人在邊試用這系統時，嘴裡還邊埋怨著「奇怪，這架子這麽高不太好用吧！？」。這就是在電腦中，製造出模型屋的方式。

其他如，在電腦中所製造出的房子也可以自由的設計；如果大成建設的「textureplanning」就是一個例子。從家具、壁紙到地板的素材等等，都可依自己的喜好來從新組合變化，讓實際自己家中要建築時，房間的感覺印象去真實的作出來看看。嗯～為了要賣房子建設公司也是設想的到週到M 且努力的做的更完美。

曾幾何時，原本為軍事產業用模擬的VR系統（如NASA的DATA SUITS等），也被利用在複合性媒體上，今後將與人類的生活更接近（逐漸的在家庭內可體驗到）了。

在遊戲中也起了VR革命!! 如果「勇者鬥惡龍」也可以VR來玩，就太棒了！

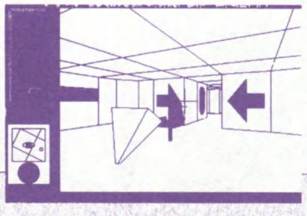
最近電視遊樂也開始使用VR技術了。簡單的舉個例子，也就是DATA GLOVE的便宜版「威力手套」（完全相同）。另外，還有MAC的軟體「殖民地」。邊在電腦中的疑似空間走動，邊與敵人展開戰鬥的冒險遊戲，這就是VR的一種。或許也可稱之為RPG，也就是「玩家溶入遊戲的世界中」。說起來，電視遊樂本身確實在VR上是傾向較強的媒體。且與正統的VR系統相較之下，畫面及聲音又更優良，但是這是有某種「已做出的東西」所彌補而成的。相信，不管任何一位玩家玩「勇者鬥惡龍」時，當他進入家中一定不可能說「咦～這個家是廁所嗎？」家就是家不用說的……。對於這種視覺或音效限界的「已決定的東西」，對複合性媒體遊戲的應用（使用大容量的CD-ROM）一點一點的取走。或許再過10年後的「勇者鬥惡龍」，玩家就可以身穿DATA SUITS以走動方式展開戰鬥也說不定喔！



▶在假想的房間中自行構成的「texture planning」家具、牆壁及地板的素材及照相位置都可設定。



▶可依EYEPHONE及DATA SUITS的VR體感系統。



▲個人電腦VR遊戲「殖民地」。怪物們企圖從巨大的基地中逃脫出來，是款即時性的3D冒險遊戲。CG可是相當厲害的，只要滑鼠即可控制全部的作戰。

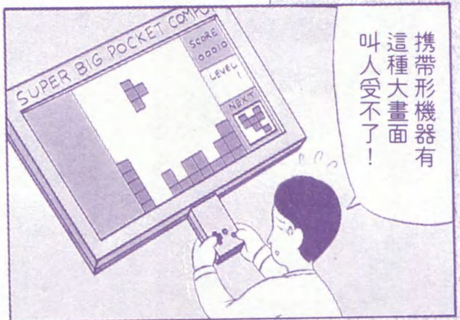
複合性媒體巡禮


肥肥貓


超人！2號


狗熊三郎

特集 攜帶用複合性媒體—本社企畫三巨頭報導



小型、輕便、大容量的超級媒體登場!!六法全書在薄薄的一片CD上……。所以法學院的學生將日益輕鬆了!!

現在，手提電話已經滿街了，接下來就是攜帶式媒體的世界了!!

最近，「DD－I（通稱disk man）在日本造成了大暢銷之事，玩家們是否曾耳聞呢？與數冊辭典同份量的文字情報，輸入一片電子書中（8公分的CD），且可以以約手掌大小的硬體來讀取。而在軟體方面，除了「廣辭苑」及「六法全書」等辭典類的書藉外，還有「飯店索引」、「料理範本」等等，各式齊全。還真是非常便利的道具。另外，曾幾何時手提電話也成了年青人的流行，這也就是攜帶用。複合性媒體的時髦吧!!

原本，「使用大容量情報的傳真設備與複合性的概念本身是相當符合的，所以複合性媒體的普及，出乎人意料的，會因攜帶型而引起爆發性轟動的也說不定喔！

在接續「DD－1」之後，SONY所開發的是使用12公分CD的「CD－1」。它搭載4型彩色顯示幕的機器，除了文字情報外，數字裝置聲音及數字彩色的輸出，都比複合性情報更易於使用。依此看來，不久「有畫的音樂軟體」、「加勇白的百科全書」，都將會出現!!

可以很簡單的解決攜帶型問題的劃時代硬體、軟體在美國登場!!

攜帶型機器的最大問題點是「操作性」。雖有手掌大小的文字處理機，但事實上它的鍵盤非常的小，如果是位粗線條的人來操作的話，或許一次接就按了10個鍵了（太誇張了吧！？）。但是，以聲音來操作全部鍵盤的機器出現了！美國的APT社發信的產品，它的名稱就叫「VOICE」的聲音輸入電腦!!只要事先將使用者的聲音登錄在內，再以對話的形式即可處理情報，這是超科技的產物吧！？例如，從英語翻譯到西班牙文的翻譯軟體也出現了，以即時說出的話立即翻譯的方式，而且由目前所使用的大型電腦翻譯機器的價格來比較價格可說是非常便宜（發售當時為日幣28萬）!!真的很吸引人吧!!

說到價格低廉，最受矚目的當然是美國今年秋天開始發售的GB用複合性媒體軟體資訊情報系列，它包含有飛機時刻表及全美8百處飯店情報的「旅行索引」、地址手冊及內藏世界時間的電子手冊軟體「個人檔案」等等，有許許多多的軟體，將GB的功能推向複合性媒體的境界。

繼承俄羅斯方塊風潮之後，為了能使GB的風潮再現，也希望這各式各樣的軟體能早日在國人的眼前出現!!



▲「資訊情報系列」的畫面。


▲這就是時髦新寵物的「DD-1」。


▲這就是驚人的新機器「VOICE」。但語言辨識能力不明。神祕的硬體。



阿輝哥



阿三哥



PC桑

複合性媒體巡禮

特集 體感電影院——本社特派小組報導



真實的影像、立體音響、激烈的搖動……
向你五感直接衝擊的究極娛樂!!
15年前的噱頭……「有感覺的電影」

萬萬也沒想到會變這樣……喜劇電影的噱頭不再通用的日子

某位男士，進到電影院。這齣電影的標題就叫「有感覺的電影」。電影一開始上映，一位打著領結的服務生就來到男士的身後。銀幕上男主角與嬌艷的美女正在熱吻著……。服務生向男士灑香水，男士彷彿自己是男主角般的開始蠕動。完全入神的男士。突然，畫面轉變為正要開始打架的酒吧。主人翁挨揍的同時觀眾席上的服務生也狠狠地揍了那男士一拳（笑）……。在77年曾製作過這樣的一齣電影，是否有人曾聽說呢？聽說，當初大家還認為是個很大的笑話，但萬萬沒想到今天這個笑話卻成為事實……。

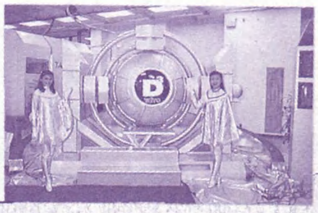
是的。這就是體感覺電影院。最具代表性的是從迪斯奈樂園中「宇宙旅行團」的電影院形式，到遊樂中心的「R1360」、「D3BOS」等小型座艙的產品；大小雖各式均有，但「真實的影像」、「立體音響」、「與畫面同步的動作」……等都是相同!!真不愧是活用複合性媒體特性的娛樂性系統。

由做出宇宙旅行團的喬治·路卡斯所率領的「路卡斯Arts」，更加潛心研究，作出今年夏天在涉谷開幕的體感電影院「STAR PORT2045」的影像，而目前正在構思LBE（Location Base Entertainment）中。這是複數的設備（各個內部以360度液晶展示覆蓋著的體感機器）以電纜連接，在互相協力打倒敵人的內容，預定於明年在日本公開。

目前，所謂的體感電影，幾乎都是將精彩之處結合起來設定一個主題的位置表演，但將來，將轉換成娛樂性的電影……。總之，目前所有的電影感變貌成「體感電影院」的可能性很大。或許「有感覺的電影」成為日常娛樂的日子愈來愈近了喔！

被情勢所迫，遊戲廠商以複合性媒體公司重新出發!!

剛剛提到的「R1360」及「D3BOS」，事實上兩者都有附加著只要將LD放入後，即可享受電影的樂趣。總之，只要改變軟體，即可很輕易的變身成新體感遊戲。但是，重要的關鍵是軟體方面。原本目前只著重在軟體製作的廠商，必然然今後也要加強電影製作的專門技術。就是說，廠商本身可能也要轉變成複合性媒體的公司。總之，各位廠商們加油吧！或許那天遊樂中心的硬體進入家庭，錄影帶店也開始出租「體感」錄影帶，真是太帥不過了……。（看來電視公司是否也要為這種趨勢作準備，那天說不定「體感的連續劇」也出現了……。事事多變化，真的，那一天很快就可來臨也說不定喔！等著吧！）



▲這是泰德的「P3BOS」，因有條旋轉軸，所以能表現出很好的驅動性。



▲SEGA的「R-360」。以自己掌握的操來360度自由旋轉的戰鬥機射擊。

▼這就是拿姆科的體感遊戲機。馬自達展覽室中有展示!!



複合性媒體巡禮



狗熊三郎

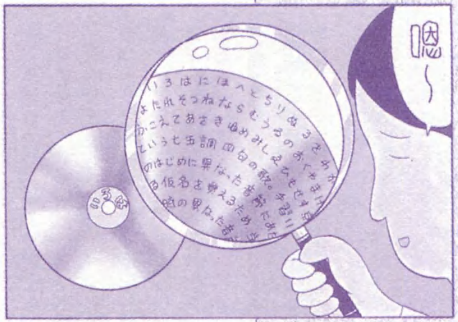


電動仙人



超人！2號

特集 電子出版 —本社編輯綜合報導—



10年後紙張媒體將被驅逐？接著登場的是「CD—ROM雜誌」！

以「電子出版」來舉例。即使一樣是「麵包」，也分為「土司麵包」及「紅色麵包」。這可是完全不一樣的……。總之，由於家庭用遊戲機、電腦及CD—ROM的普及，而使的電子出版也蒙受光芒。如果CD—ROM的特徵「大容量、低價格、且讀取快速且不管從那裡都可以檢索」來考量的話，就可以想的到，它是早晚都會現身的媒體，但是真的沒想到，它就像雨後春筍般的一夜之間全會出來了……。甚至連電子出版專門店（位於東京新宿的「新媒體紀伊國屋」）都出現了。CD—ROM果真能改變書及雜誌的概念嗎……？

首先，如果以娛樂性的電子出版來舉例，首推NEC的CD—ROM雜誌「CD百寶箱」。

雖然，有人沒看過，對內容上也不太清楚，但是這裡面的內容可是包羅萬象的，由美麗的少女自我介紹開始遊戲軟體介紹，甚至連目前最流行的占星術等等，一本就像普通雜誌般的週刊變成一片CD—ROM，這可是很新鮮好玩的。

而與前述定位完全相反的則是MAC用出版的「Filo」。以政治經濟、科學、文化等特有新聞為中心的定期發行媒體。今年的5月號甚至以「日本國憲法」為主題，作了詳細的介紹而引起消費者的熱門話題。

這個種軟體最大（可說是全部的電子出版）的特徵是，如果有不知道的單字或人名時，以滑鼠Click後單字的詳細內容，即可在瞬間出現。這種「複合性檢索」之處就是完全全的複合性媒體，但是「檢索出來的文章中的字，有的還需要檢索……」這種情況，反覆出現的話，就可能會陷入不管如何都沒法了解的危險狀態中，所以要注意喔（笑）！！

聲音及影像的出現是理所當然的。依消費者的希望而改變內容！！

如果要追尋電子出版的根，就要連想到叫做「VIDEO雜誌」標題的東西。因電視遊戲情報的VIDEO雜誌而聞名的「GTV」。「GTV」就是由原本只是圖案及文字情報的遊戲雜誌，變身為有會動的畫及會有聲音的「GTV」，提供給消費者會更容易了解的情報！如果它能更提升成為CD—ROM的話……！！

「蔦芭俱樂部」，這款適合都市人的軟體是「料理的書」，它將作料理時的順序及作法，以很容易了解的方式說明。更令人吃驚的是，如果輸入「4人家庭」的指令，就會出現4人分的材料表來！！「依使用者的希望而改變內容」，這就是電子出版最強之處了！！

「電子出版」→「CD—ROM」→「複合性媒體」→「電腦」……只要一開始查尋就沒有終點！！永遠不斷的「檢索」迷宮！！



▲在美國推出的軟體。以適用MAC消費者的相關資料為中心的電子出版。



▲從頭到尾都很精彩的CD百寶箱。



▲有著很嚴肅情報的「Filo」。就像是電子出版界的「朝日Journal」。

對於遊戲業者的動向隨時提高警覺

10年後的今天，將是哪種軟體將會帶領風騷，這才是軟體動向的指標。

各種各樣CD-ROM的硬體，將陸陸續續問世，而這勢掀起同業間中的一場龍虎鬥。但一些軟體業者又將朝那個方面制作軟體呢？編集部特地親訪約50家的業者，以下是他們的意見，提供給各位參考。

軟體業者都有不知所措的困擾！

在現今風起雲湧的時代中，軟硬體業者為配合CD-ROM的風潮，勢必免不了會掀起一陣變革，在衆多同業中，彼此為展露頭角，大家紛紛摩拳擦掌，伺機而待。而這些廠商，別出心裁，集結一些同業共同致力發展研究，而做出的成品又是如何呢⋯⋯，這些都是不可預知的。但等您看了下頁的圖文時，相信您就能了解到，有的集結同業競爭對手，來打擊其他同業；有的一向關係良好，卻因彼此技術合作，而發生一些磨擦⋯真的是千奇百怪，無奇不有，就跟男女關係一樣，令人捉摸不定。

現在就任天堂、新力及菲利浦之間的關係來說吧。現在將他們之間換成男女三角關係來看，也許比較能理解這中間的微妙關連。

任天堂和新力是一對令人稱羨的模範夫妻，婚後他們生了一位可愛的小孩。但後來竟為了小孩（CD-ROM使用權）的教育問題，彼此爭執不下，之後兩人便各自分飛。而身為局外人的菲利浦便趁虛而入，介入他們之間，並與新力有了他們的下一代—「CD-I」，但先前菲利浦和任天堂也有了下一代「超級任天堂CD-ROM」（菲利浦的性別好像有問題喔！先不管啦！）所以CD-I和超任CD-ROM因為菲利浦的關係而有互換性的血緣。

當然這當中也不乏有些知名廠商也有類似糾纏不清的利害關係存在，但究竟在今後的市場上，誰將會成為市場新寵兒呢？又那種機器將成為市場銷售的新焦點呢？一場轟動武林的電腦爭霸戰，勢必無可避免。

只是夾在這些複雜的市場中，處境最為難的莫過軟體了。為了要適應未來電腦機器的主要市場，軟體業者無不絞盡腦汁，投下無數精力，想設計適用未來電腦的軟體，一旦誰能獨得先機，那前途可就是無可限量了！以下便是對將近50家軟體廠商的問答實錄。

在困擾的陰影下，對未來即期待又怕受傷害！

Q 有沒有考慮加入CD-ROM的開發市場？

A 已經加入研究開發者⋯48%
正考慮加入者⋯⋯42%
尚未考慮者⋯⋯⋯⋯10%

將近90%以上的人相當看好這個市場，紛紛加入研究開發行列中。在軟體市場中實際狀況是這樣：已經宣稱著手加入PC-ECD-RO$_2$M軟體開發的計有16家廠商、加入PCE-超級CD-RO$_2$M有12家、FMTOWMS的有11家、MDCD的有10家、超級任天堂、蘋果牌麥金塔、CD-ROM/XA、CD-I的各1家。

「打算跟進！」的軟體廠商情形大致如下：

PLAYSTATION（編輯部：這是在日本發售的新機種）⋯⋯8家，MDCD⋯⋯6家、PCE-超級CD-RO$_2$M-5家、PCE-CD-RO$_2$M-2家、CD-ROM/XA-則有1家。（以上答案是可以複選的）。

大致看來，著手研究PCE-的軟體業者為數最多，那是因為它發售較早，同時也想和前些日子頗受好評的PLAY STATION一較長短。但出人意料的表示願意加入八字還沒一撇的「任天堂、菲利浦合作CD-ROM機型」的竟有4家，而SONY的態度則舉棋未定，躊躇不前。

Q 那麼CD-ROM它的魅力在那裡呢？

A 關於這個問題，所有大致同意的是「大容量，其他則有的則認為是「售價低廉」以及「製造速度⋯⋯等等」，大概所有的意見都不外乎上述三者佔之類。可見廠商對CD-ROM都有相同的共識。

Q CD-ROM的最大缺點又是什麼呢？

A 硬體價格太高⋯⋯⋯52%
開發軟體預算龐大⋯⋯44%
讀取時間冗長⋯⋯⋯⋯34%
硬體未來性難測⋯⋯⋯20%
（複數作答）

「由於開發所需的硬體設備價格高，再加上人事和開發時間的預算，所以必需有相當的產量才能收支平衡。對於小規模的廠商就會造成不利的影響」（日本技術軟體）

「最好的方法就是軟體和硬體以多樣化的方式鎖售，分散市場」—（帕克因影視）

⋯⋯但也有人持相反的意見！

「硬體成本降低的話，就能做出大容量RAM（包括讀取時間的問題）情形就會改善」（東亞企畫）

「雖然它仍有些缺點，但大體而言它的優點將可掩蓋其他缺點」，總結以上一些意見，大家對軟體業的期望也是各不相同。

Q 而現在即將上市的CD-ROM軟體中，最引人注目的遊戲有那些呢？

A 「殺人俱樂部」⋯⋯⋯8票
「魔洞異變」⋯⋯⋯⋯5票
「天外魔境」⋯⋯⋯⋯4票
「砂之器」⋯⋯⋯⋯⋯3票
「大空船之—戰爭之鑰」⋯2票
「CD百寶箱」⋯⋯⋯2票

「時空異變」…………2票

不過大抵上而言，這些軟體都有一點共同點，那就是畫面相當真實，具臨場感，令人有深的印象。讓人意外的是軟體的數量沒有預測中得多，其不知道那些軟體廠商葫蘆裡賣的是什麼藥？

Q CD將來會完全的代卡帶和磁碟片嗎？

A 認為可以……………18%

認為不可以……………82%

☆回答「可以」的理由是

「大容量和單位成本低」—瓊安軟體

「軟體售價、內容很棒」—GAME ARTS

「單純就玩家立場來看，差別很明顯。廠商當然跟著消費趨勢改變。」—ASMIK

☆而回答「不可以」的理由則是

「CD和磁片兩者都很不錯，但CD要再開發改良，只怕並非易事」—日本技術軟體。

「不太可能比磁片生產速度更快吧！」—日本物產。

「磁片的優點（讀取方面）和卡匣式的優點（資料迅速）、正是CD所欠缺的，至於如何突破這些瓶頸，仍有待突破」—索菲爾。

但有些人卻喜歡將CD和磁片比較，以下是各位廠商的反應：

「開發的環境、資料的流通是一大要因，並不如我們想像中那麼單純」—帕布雷斯特

「各有各的優點，無從比較起」—哈德森・勝利音產。

以目前使用者的需求看來，「CD成為市場主流尚需假以時日」這是很多人的看法。

軟、硬體廠商對CD－ROM都相當感興趣、開發方面也都很積極，但和硬體廠商彼此摩拳擦掌，熱烈競爭的情形相較之下，軟體廠商就顯得格外冷靜。

Q 一旦CD－ROM普及後，軟體價格會不會再有變動呢？

A 應該比以前便宜……………40%

不會改變……………4%

更高也說不定……………20%

☆回答「會比以前便宜」的理由當然有個人期望的成份的內咯—若真得價格下跌，那也只是一小部分軟體才可能，但請放心！絕不會有太貴的CD出現！」—HA。

「扣除成本考慮，儘量配合購層的能力來設定價格」—U・P。

☆而回答「不會有任何改變」的理由則是價格和軟體製作內容成一定的正比，但和成本並無任何直接關連」—日本椰子。

「就算成本降低，但研究開發製作方面也需要為數不小的經費」—講談社、瓊安軟體、大東海、帕布雷斯特。

「隨著一些廠商紛紛加入CD製作行列中，相對的，製作量跟著銳減，因此CD售價也不太押得下來？」—米迪亞、費斯。

「目前市場呈現機種複雜，普及量小的態勢，就算再有變的，降價的可能性也不高」—巴克軟體。

「跟硬體普不普遍有關」—拿姆柯。

☆而答「更高也說不定」的理由則是「因為開發研究經費也會增加。」—日本技術軟體、根拜魯。

「CD－ROM是高級品絕對值得這個價碼」—傑力可。

☆其他的回答則是

「根據軟體的內容及產量而言，它的價格方面，應該是有很大的差距」（東亞企畫）

如何降低CD－ROM的成本，這是大家一致的努力目標，但最大的問題在於製作成本上。想要有更好的遊戲表現，得先在軟體製作上下功夫，如此一來，製作費就省不下來了，這也是價格考量上的難點！

總之！各個軟體業者相繼地加入CD－ROM的生產行列中，但究竟又將朝那種硬體發展呢？於是他們便商量得出一個結論。

先將那些實地從事製作的人材全數網羅到旗下…。

「將來它的市量潛力將是無可限量，只是那一種硬體能夠相容多種不同型的媒體，這還是未知數！」—本芝事業部長・永島孝彥氏

「如果只發行一種軟或硬體，它的成本就會高得驚人時，只怕大家都會望之卻步，但若開發的硬體也能使用電子出版業的軟體，由於市場擴大生產成本的問題便能迎刃而解。如果還可以儘可能集結多一點的媒體來利用硬體的話那就更好了。」—勝利音產，新媒介事業部次長・小森治信民）

說到這裡，他們並未真正道出具體的主機名稱（究竟在忌諱些什麼呢？）。針對CD－ROM開發可能性方面，大家似乎都抱著「也許在什麼時候會有突破性的進展的可能！？」的心情在期待著！

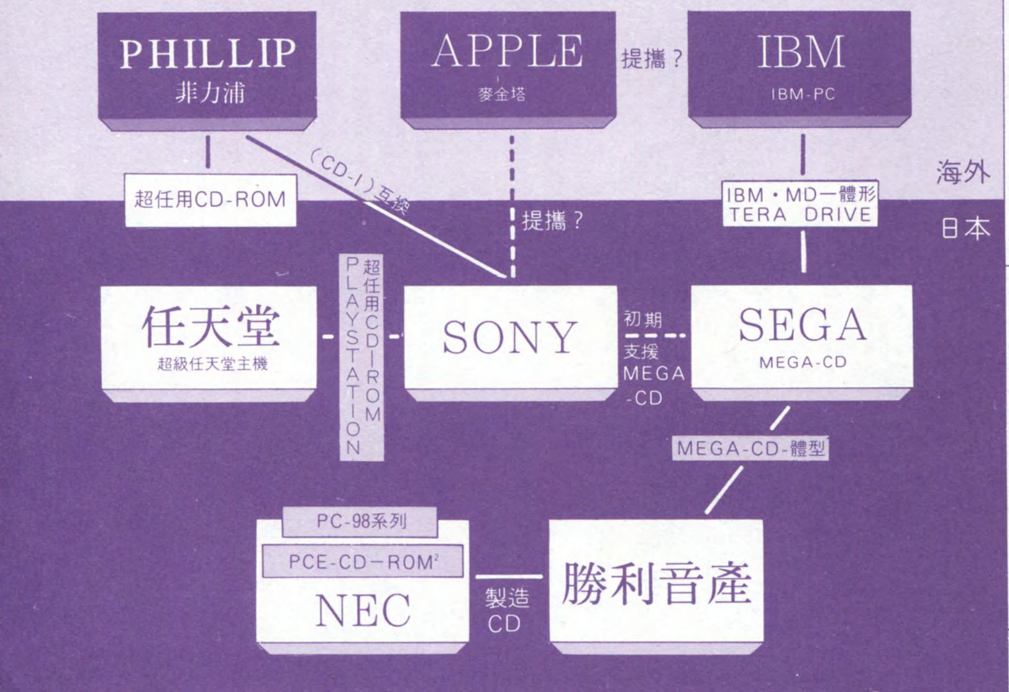
總之，新的硬體能否順利誕生，抑是就此不了了之，半途而廢，就看看軟體業者是否能全力配合了。因為只有優秀軟體業者，硬體才能有生存的機會，這種說法並不誇張。因此決定權還是操在軟體業者的手中！

「新的硬體，若大家都來作的話，開發上便不會覺得那麼孤單冒險了。」—想必這也是一個重要的原因。

使用者又該怎麼辦呢？

將來硬軟體的發展到底會如何！可以確定的是CD－ROM確實是將來主機的潮流，不管是那一個糸統，只要有豐富的軟體支援，那麼也就有無窮的潛力！

錯綜複雜〔系統間的複雜關係〕



廠商動態追踪

GAMEARTS



宮路洋一／GAME ARTS負責人，85年時因製作個人電腦軟體「テグザー」而名聲大噪。現正致力MD-CD軟體開發。

HYPER FACTORIES FILE

集合其他行業中各式各樣的人材智慧，給予當今軟體製造業者很大的影響

我第一次看到CD－I時，大約是在3、4年前，那時候並沒有任何特殊的感覺。直到有一次看遊戲說明書時，對它的製作水準，頗有不滿。從那時候開始，我便著手致力研究CD－ROM的軟、硬體開發。一直目前為止，CD－I並尚未蔚成時尚，也尚未開發成功，以現在的市場看來，DVI及LD－ROM的推展，仍需假以時日。

・現在已發明成功的MEGA－CD，它是一款遊戲的主機，所以它的價格相當低廉，但它的功能卻出人意料之外的多。而且它還能將遊戲中的映像和聲音完整地表現出來。

・PC－E是CD－ROM的先鋒，原先只是試探性的開發，但市場反應相當良好，口啤甚佳，只是讀取資料的速度稍嫌緩慢。為了能更真確地傳達出實地的相互影響，這需要一段漫長的時間來改良。因MEGA－CD轉換只需1秒的時間，對於負責軟體的製作群而言，RAM的超大容量是非常具有號召力的。

對CD－ROM的可能性下的賭注，以娛樂的觀點來製作一個高品質，高格調的軟體遊戲。

・高品質、高功能的CD－ROM開發成功時，相信對軟體開發業將會掀起一陣變革。以目前而言，已經有許多在電影（播廣）界相當活躍的專業音控、影像業者，紛紛加入CD，軟體開發的行列。因集合了各方來的青年才俊，使得現今軟體製造者，有了新的轉捩點。

・只是CD－ROM在影像及音質仍未臻於完美的地步。我們可以舉一個例子來說明，例如像「第切草」這塊卡帶最後還是決定以卡匣的方式來作，就因為有某些地方考慮到CD與卡帶不同的功能。

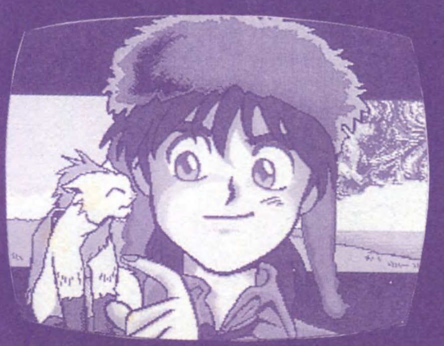
・但如果將「第切草」換個角度，重點改放影像上，並以玩家當作遊戲的主角，不僅會使得遊戲顯得更加生動有趣，同時遊戲的保存價值也將提高，如果就這個觀點看來，軟體本身便變成和書、電影、錄影帶相同的媒體，這時若以CD來製作的話，就是比較好的做法。

・CD－ROM軟體功能並不只限於娛樂，它對各行業提供多樣的媒體可能性。身為一個現代人，尤其是在軟體界的人，對於軟體的相互關係、市場動態，不可以全然無知，必須要有靈敏的觀察力才行。而現在我們軟體界要做的就是－將我們的能力發揮到極點，並突破一些以往不能克服的技術問題，重新設計一套軟體制度，讓世人對CD－ROM刮目相看。

・CD－ROM尚未發展完全，技術方面也尚未臻於成熟，所以到底它的成效如何，還是個未知數。而我對它也只有很模糊的概念。但究竟它的魅力在那裡呢？為何有那麼多人一窩蜂地想搭上這班製造列車呢？如果您想知道這個答案的話，不妨自己也身歷其境去尋找答案吧！



▲這是一款MEGA-CD軟體遊戲，它的卡名叫做「天下布武」。它的故事情節是發生在戰國時代，登場的角色高達1,200人左右。整理這些角色的資料，就得耗時1年，聽起來是不是很令人興奮。（GAME ARTS）從一年前就著手策畫製作，而當時SEGA開發CD-ROM時大家都還不知道有這樣產品，直到SEGA和軟體業者聯手開發時，才廣被宣傳。



▲這遊戲，有很多卡通人物，是MEGA-CD動畫作品中代表性的卡帶之一。GAME　ARTS對於這種動畫製作軟體相當看好，今後將朝向此方向發展。錄影的影像的製作手法，也可如法炮製使用在MEGA-CD上，相信電視卡通製作如果用在CD上，效果應該是不錯，屆時您可以在極短的時間內，享受到遊戲的樂趣。

廠商動態追踪
HUDSON

HYPER FACTORIES FILE

CD有朝一日將替代閉路電視，在那一天的來臨前，CD將在影像方面趁勝追擊，累積製作經驗，並以「迷你電視台」為目標！

只要改良功能也許有一天CD—ROM版取代目前所有的傳播媒體！



中本伸一／哈德森技術部部長／是第一位開發CD-ROM體的人，因此說他是位先驅者也不為過。

・CD—ROM在發展的起步時，我一直對ROM的交貨日期、價錢及容量上並不甚滿意。尤其它的製作水準，並不能和媒體傳播相提並論。

・最近我們剛完成了一部冒險遊戲，因為還在試用的階段，所以並不是很理想，感覺上步調上稍嫌弱了點。但超級CD—ROM和原先的ROM，不管在容量上和速度方面都不盡相同，換句話說，它並不是承襲過去的製造理念，而是要走出一條屬於自己的路來。

・當CD—ROM剛推出之際，我們的構想是想先試探市場反應如何，當時就決定先行推出「天外魔境」，銷售狀況也不惡，但接下來要如何突破這個瓶頸呢…頗令人傷腦筋。於是我便嘗試以CD—ROM的AV性能，製作一款「小川範子—NO・RI・KO」的軟體，還有再移植一些電動的大型遊戲（由於容量大，移植起來很輕鬆）來試試看。

・「NO・RI・KO」推出不久，即深受消費者的青睬，但也由此我得到了一些靈感，如果能在畫面之外，再加強聽覺效果，注入一些情感的話，相信效果會更好。也就是說，用CD的音質的特性，提昇軟體的品質，如此一來才漸吸引影迷們的注意，但千萬可別誤會，我們製作的可不是展示，個性化商品，而是力求走一般消費性路線，基於這個理由，我們也開始著手策畫一些喜劇軟體。

・現在CD—ROM硬體的開發方向便在於如何能讓畫面動作更加生動有趣，這也是當今AV界的一大焦點。說不定也可能從寫真集及音樂會上，取得卡技術革新上的靈感哦！

・CD—ROM在技術改良方面，進展頗令人大吃一驚。不久的將來它將會取代AV機器的地位。而CD—ROM為求立於不敗之地，必須集結各種媒體的技術，這將成為必然的趨勢。所以從現在開始，我不能以一位創作者的立場來看，而是得以廣播及電視台製作者的身分來從事研究的工作。而我個人的最大希望是能將歌唱節目、記錄片、教育節目都一併列入參考，並集合各方人材群聚一堂，成立一個CD—ROM廣播、電視台，一同策畫軟體節目的製作。

・以目前的製作水準來看，若想提昇製作層次的話，CD—ROM主機至少須要有一〇〇萬台左右的普及台數；所以這方面的進展仍有待突破。

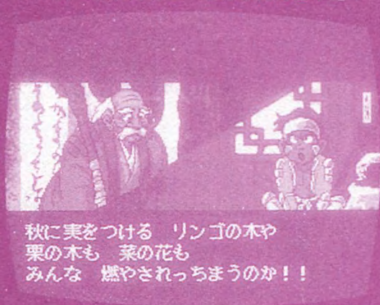
・如果想提昇硬體的表現力，首先得要加入一些動畫。但一旦提及如何來製作動畫時，恐怕一些業者都還沒有想到這之間的主機，也就正是大衆傳播尚未普及的一大瓶頸。所以本公司特地成立一個錄影及音效控制室，想研究製作一部電影及錄影機的軟體。而我個人至今仍深信不移的是，有朝一日這些專業知識都肯定會派上用場。



▲100MBYTE就作得出來的『快打旋風』其實用不完CD的大容量，用CD製作主要是取其聲音的優點！



▲「五路福星」在製作過程中，和一般卡通製作一樣，都採用廣播劇演員配音，整體感覺相當不錯！



▲PCE　CFDROM²是全世界第一款CD-ROM製作發明成功的硬體，同時發售的還有一款「天外魔境」

廠商動態追踪

PSYGNOSIS



右邊的是伊恩・黑査利同／希各諾希斯軟體開發總裁。左邊則是瓊那莎艾莉斯／同樣也是希各諾希斯公司公共開發部總裁。

HYPER FACTORIES FILE

軟體開發最重要的就是電腦圖形製作，為了製作一款生動有趣的軟體，這不容忽視

・在電腦市場方面，截至目前為止，磁碟片仍佔有舉足輕重的地位，但據我個人推測，再過2、3年CD將會完全取替磁碟片及卡通，因此它的潛力是不容忽視的，而這也是我們今後努力研究的方針。

・在CD－ROM軟體的製作過程中，我個人認為新的專業資訊－CG（電腦繪圖）是相當重要的。所謂CG，指的就是在畫面上能呈現出三度空間的圖形，這勢必將成為未來市場的主流，並蔚為一股風氣。有鑑於此，我打算將一些人物及風景以原始的風貌，將它縮小成螢幕大小，大量運用在軟體上，屆時希望各位能不吝給予我們指教。

・超大型繪畫電腦需要使用相當精密的3D・CG磁片，相信效果將令您嘆為觀止。而這種系統並不直接在畫面上顯示出時刻，而是預先儲存在CD映像資料中，到時只要把它叫出來即可。我們預定明年6月大抵可以開發完成。

・同時為了製造高品質的CG磁片，本公司又另成立一間繪圖藝術工作室，專研此方面的技術。必要時，也可能擴編成為一個子公司，以期將來在CD影像製作上，能夠發揮潛力。如此一來，在軟體競爭上才不致於被淘汰出局。

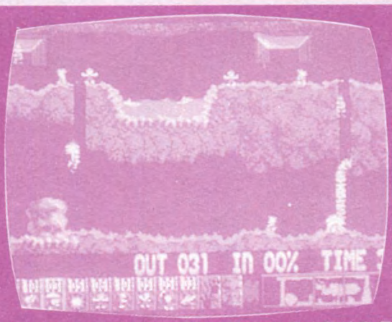
・在所有軟體中，CD在表現手法上可以說看電影最為相信、但它又比電影的主觀意識更為強烈。一般電影的主觀意識都相當強烈，大約劇情的40%以上都是製者的自我意識，但就我們製作的軟體中，幾乎有80%以上都是以自我為中心，所以產品中個人色彩相當濃厚，您一眼便可以感覺的出來。但相形之下，玩家更能百分之百的沈浸在遊戲的安排中，不亦樂乎了。

・當然音效方面也是一項重要的因素。譬如說電影吧！我們只能看到劇中人物之間的對話，但對於觀衆而言，他們只有看的份，無法與劇中角色溝通。遊戲中角色的對話雖然也主觀，但玩家可透過指令參與故事的進行，所以和CD－ROM的手法下，劇情更加真實，更加生活化。

・遊戲的製作系統大致和電影大同小異。或許有一天從事電影的某些製作工程將會採用目前遊戲軟體的製作方式也說不定！因為電影和軟體有太多相同之處，彼此也互相影響，所以最理想的方式，則是在電腦軟體中同時加入電影製作手法，相信如此一來，市場將會掀起一陣震撼。

・在這個新的CD－ROM時代，我們將不再移植大型電玩的遊戲！而改採製作電影般的遊戲軟體策略，以期能進入家庭AV世界，我們的經營理念則是製作兼重精神和物質的軟體，希望它能在您忙碌的生活中，替您鬆弛緊張的神經，同時也讓您能從遊戲中，得到一些新的啟示。

將導入一些新的，如縮小影像的技術並大量運用在軟體製作上，使CD－ROM超越其他視聽媒體，屆時將會如何？



▲在世界各地造成大震動的曠世名作「旅鼠總動員」，使得「PSYGNOSIS」成為家喻戶曉的知名廠商。



▲這是以影像在壓縮技術所繪製的草圖，看起來完全不會讓人以為是電腦繪圖，真實感十足。



▲這和上面的畫面都是"縮小工程圖"的草圖圖樣。是由玩家主觀的視點繪成的。

廠商動態追踪

LUCAS·ARTS



道格拉斯克雷／魯卡斯ARTS。娛樂暨魯卡斯電影部門經理。曾製作「IDIVIDUALS4」「MONKEY ISLAND2」等企畫。

娛樂專業、媒體，不斷地在進步，相信電影的技法和製作人加入後未來更有看頭。

・魯卡斯集團近年來除了橫跨電影，並製作電視節目外，近日又積極成立一個魯卡斯影片中心。在魯卡斯影片中心目前正有一些大的製作節目在進行中，譬如在電影上，就有一個大手法的製作—「星際大戰」系列，而電視上也有一部正在上演的「YOUNG INDIUIDUAL」的影集，也近期預定將有3個作品同時開拍。

・現在大衆傳播媒體在製作上，不像過去那麽單純，就電影來講，就得和其他媒體相互配合，互取所需，才能製作一個夠水準的影片，當然就我們曾經製作的「星際大戰」電影系列和「YOUNG・INDIVIDUAL」電視系列也不例外。在大衆傳播媒體格顯得格外重要的今日，我們時地成立一個「ILM」製作企管顧問公司，及「魯卡斯・娛樂中心」專門負責管理、同邊產品生產的子公司。

・當然了，電影的專業知識對於其他媒體，像電腦軟體就有相當大的助益。舉一位衆所皆知的電影劇本作家哈魯・巴烏多，他曾經是一位電腦專家，專門從事電腦軟體開發設計，但曾幾何時，他現在已搖身一變成為一位知名大作家，由此可見電影和電腦等媒體，彼此都是息息相關的。為了迎接未來CD－ROM的來臨，我們可不能再一成不變，故步自封了。

・遊戲軟體隨便製作的時代已經過去了，繼之而來的則是一個，以大衆傳播娛樂媒體為主的新世紀。所以我們必須要不斷地自我期許和自我改革，目前我們最需要的就是一批優秀的人材。

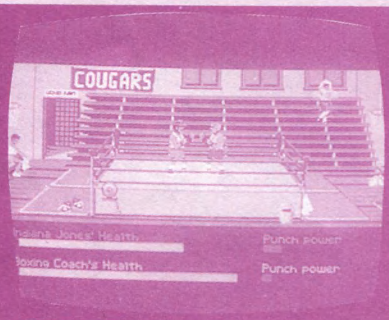
・最具吸引力的機器也就是最受歡迎的商品。我個人希望能將好的產品，大量生產，擴展到人人都能人手一台的地步，而CD－ROM的出現，更激起了我的想法。但CD光碟片製作方面，和一般上演的電影又有些許的不同，大致上它的表現手法比較偏向電視放映的節目。

・事實上，近來一些知名的業者，都紛紛加入CD－ROM軟體設計製作行列中，像史蒂芬・史匹柏等人，由此可見，CD市場未來競爭市場，將越發熱絡。記得有一次，我們正在改編一款電影遊戲「法櫃奇兵」時，恰巧史蒂芬來訪，當他看到這個遊戲時，當場就對CD－ROM產生很大興趣，並執意要加入設計開發行列。同時他個人也很謙虛地表示「雖然在電影製作方面，我是一位專家，但對於軟體我卻是一竅不通」，可看他也是位虛懷若谷的人。

・SF推出了一款冒險遊戲，卡名叫「DIG」，在故事內容方面我稍作保留，但大約情節是發生在一個遙遠的星球上，一群探險隊發現古代文明的痕跡……至於其結局如何，敬請各位期待了。

HYPER FACTORIES FILE

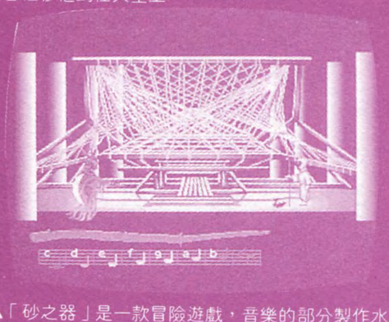
電影製作專業知識的時代來臨了。我們希望將S・SOILLVAGUE軟體設計技術運用在CD－ROM上，並加入其製作行列。



▲也曾經在CDTV上發行的「魔宮傳奇」，是款充滿精采對話、故事的電影型軟體。



▲這款遊戲在日本知名度頗高，是魯卡斯早期的作品，曾經移植到任天堂上。



▲「砂之器」是一款冒險遊戲，音樂的部分製作水準極高現在也要移植到CD-ROM上了。

廠商動態追踪

BRODERBUND



道格拉斯卡魯斯多／普羅塔巴多公司負責人／是全美國排名前3位的軟體製者公司多款軟體轟動日本，現正加入CD-ROM體製作中。

HYPER FACTORIES FILE

為適應CD-ROM時代，本公司以全新的系統，製作開發「LIVING BOOK」

・在大衆傳播廣告媒體，尤其是電腦軟體市場中，有各式各樣的硬體使用工具書，五花八門，令人目不暇給，對於這些品質參差不齊的工具書，電腦業者也深受困擾。為了迎接CD-ROM時代，我們必須預先訂定一套因應措施，那也就是要將製作設計和電機工程分開，各司其事，各自研究發展。

・所謂製作設計指的就是故事劇本暨動畫技術、音效等部分。至於電機工程方面指泛指磁片處理等設施。因為CD它的資料容量相當大，所以可以容易容納及處理這二大部分。只是我們現在還在開發階段，至於其容量大與否，並不是那麼重要。

・在我們的製作設計組中，於設計過程中，並不刻意考慮是要與那種硬體配合。因為到時候要適用在CD-ROM或CD-I上，這就是負責硬體方面的機械工程部門的事了。如此一來，我們只要專心致力研究發展軟體，而技術部門就專營負責硬體技術，那麼一來，大家便可各司其事，事情在推動上，就顯得有效率和輕鬆多了。

・在未來CD時代裡，往往一個節目的好壞，端看它的劇本、動畫技術和創作力是否別出心裁，能引人入勝；而我上述的方法就能很適用在這裡。遊戲的整體構造上，畫面和音效佔的比例相當大，因此它製造的材料，和畫影、電視一樣，都需要精挑細選。

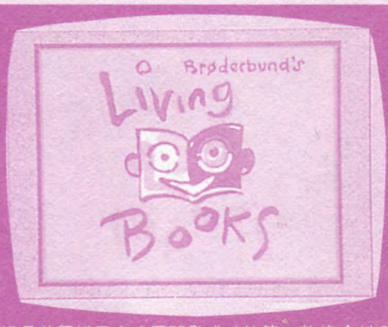
・現在的電腦軟體和一些、電視電影的製作策畫方面，水準可謂不相上下。我們曾製作一款CD-ROM的軟體，名字叫做「LIVING・BOOK」它並不是一款教育軟體，內容僅只是像星期六早上，放映的兒童節目一樣。但就我個人有個想法，如果能在製作設計上，將一流的動畫公司和知名音樂家集合起來，製作出來的軟體勢必將會造成一般轟動。

・「LIVINGBOOK」有各主機的對應版，它的製作概念十分簡單，所以它也可以適用在CD-ROM硬體上。當然像MEGA-CD，超級任天堂CD-ROM和PCE・CD-ROM等知名遊戲主機也可使用。

・CD-ROM市場目前面臨一項挑戰，那就是如果能將賣價降低，使得消費者能在他們購買能力範圍，買到他們想要的產品，這樣！消費層次就會很廣泛。「LIVING BOOK」將陸續會推出一些續集，最初的定價大約是50美元，我想不久我們將陸續降低價格，來回饋消費大衆。因為第一回合製作成本相當高，但如果能大量生產的話，屆時售價勢必會逐漸降低。

・到'92年時，我們出版「LIVING BOOK」屆時將出版到第8集，如果您家中有小朋友的話，作父母的您，不妨2個禮拜買一份軟體，送給您可愛的小孩。

迎接CD的時代，必須得網羅一些專業人材，除了程式設計師外，劇本家、動畫作家等，都是不可或缺的人材。



▲這是普羅塔巴多公司開發成功的第一款複合性CD軟體—LIVING BOOK。



▲「LIVING BOOK」的畫面之一。音樂的表現也十分出色，由於沒有文字，所以操作十分輕鬆！



▲這是一款典型美國文化於一身的CD-ROM軟體。可選擇的項目很多哦！

廠商動態追踪
SIERRA ON-LINE

我們製作的遊戲軟體將陸續在家用遊樂器上與您見面，家長們一定會嚇一大跳。

・SIERRA ON-LINE自從1980年創立以來，所推出的冒險遊戲，就得到大衆的青睞，市場反應相當熱絡。現在，我們打算趁「KINGS・QUEST」的流行熱潮尚未減退之時，再推出一系列輕鬆有趣的軟體，如「SPACE・QUEST」，和成人軟體「LEISURE・SUIT・RALLY」……等而這些遊戲都有個共同點，那就是畫面以真實的景物為背景，人物可以四處自由活動。讓人有十足的臨場感。

・只是這種遊戲，需要較大的資料儲存記憶。因為您得將故事發生的背景，交代給很詳細，同時畫面也得符合那個時代背景，如果您還要能在畫面中來去自如，四處神遊時，所有相關畫面的景物，都不可忽視，所以在設計軟體時，這些要點都得一併考慮到。

・但是因為我們遊戲磁片，大都是8片、9片或是較為零散，在個人電腦和硬碟尚未普及的日本，恐怕短時間之內，在推展業務方面，會有很大的阻撓。



長野英二／SIERRA ON LINE公司日本負責人／自從推出「MISTERY HOOSE」以來，便成為製作冒險遊戲的名家。

HYPER FACTORIES FILE

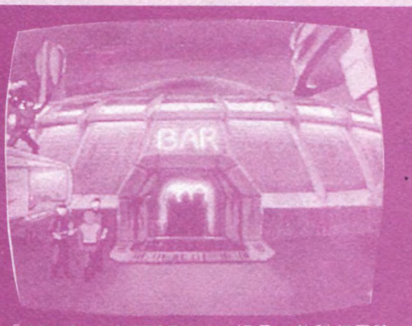
・但直到CD-ROM的發明成功，整個軟體市場才被打開。利用FMTOWNS的大量生產，希望能藉此打響知名度，並降低售價，薄利多銷；目前最令人引頸而盼的就是SEGA的MEGA-CD了。本公司出品一系列輕鬆有趣的軟體，其中以「RISE・OF・THE・DRAGON」最為膾炙人口，而這款遊戲的最大特色在於，它的超大記憶資料儲藏系統；可供您隨時存取。

・今後本公司致力的方針，將朝向以嚴謹的態度，來製作高品質的產品。至於畫面方面為加強視覺效果，將另採用職業水準的繪圖方式，使品質能更臻於完美。

・軟體業者不僅在畫面上網羅專業人材，就連在音樂配樂方面，也積極起用音樂人材。像曾得過葛來美獎最佳音效獎的「POLICE・QUESTⅢ」便是最好的一個例子。從這裡我們可以知道，除視覺效果之外，音效也是相當重要的一環。而CD的最大特色，便在於它的聽覺效果有充分的臨場感，也易使人有身歷其境的感受。

・相信不久家庭用遊戲機將陸續推出，屆時將會有各式各樣款式的硬體，充斥在市場上。相信家長在看到孩子們在操作這些聲光絢爛的遊戲軟、硬體時，一定會嚇一大跳，一改過去電視遊樂的古板印象，有種全新感覺。之後，CD也許可以應用到種叫做「DYNAMICS」的3D立體電腦複合技術來進行製作！因為3D的資料很佔記憶空間。CD由於有極大的記憶容量，所以十分適合，3D的技術應用，將使得遊戲的真實性更上層樓，更增加遊戲的效果，我們也打算在這方面借重CD大容量的長材。

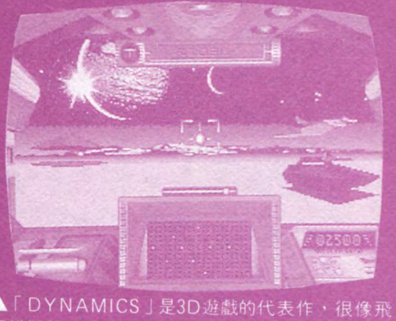
一些有名的軟體遊戲，它們不論是在視覺或者是音效方面，都有臨場感，畫面的要求，CD正能滿足它們的需求。



▲「SPACE QUESTⅢ」，這是一款科幻冒險性遊戲，動畫卡通感十足！



▲故事發生在1920年，在混亂的中國展開一連串冒險的故事。畫面逼真的程度令人驚異。



▲「DYNAMICS」是3D遊戲的代表作，很像飛行模擬器，看過的人都讚不絕口。

廠商動態追踪

ICOM·SIMMULATIONS



ICOM・SIMM ULATIONS的名冒險遊戲製作人，以動畫技術設計的一系列「殺人俱樂部」遊戲，受到業界很高的評價。

HYPER FACTORIES FILE

為了表現手法和內容一致，適當引進動畫技術，是有其必要性存在。

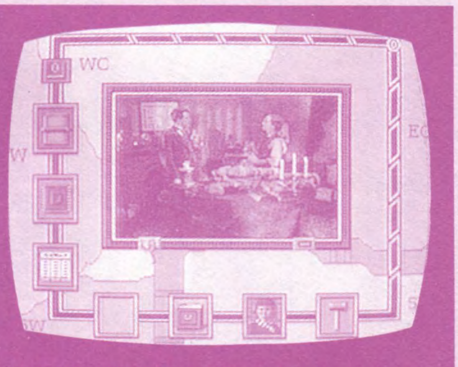
・原先我是在個人電腦公司負責冒險遊戲的部門上班，大約在2、3年前，因為工作的關係，經常會知道一些最新資訊，當我看到有關CD-ROM的情報時，就深深相信有朝一日，它必定為一種不可或缺的大衆傳播媒體工具，而這也是我之所以從事CD-ROM研究開發的主要動機。我個人認為現今的軟體不論在畫面或者是音效方面，都力求完美，所以磁片的容量必須要很大。但容量也需要和它的經濟效益有所配合才行。

・在新型軟體製作方面，我個人有許多想法，但都需要運用特殊效果才可以達到我想要的畫面，所以本公司便著手研究，如何才能使軟體畫面，和電影有同樣的特殊效果。但事實上，在新的硬體設施上，要加入一些特殊視覺和聽覺效果，並製作一款劇情生動有趣的遊戲，似乎比想像中要來的複雜多了。為了使遊戲內容和表現方式配合，便考慮能否將動畫製作方式，運用在軟體上，有了這種構想之後，我便著手策畫研究，而「殺人俱樂部」便是我嘗試用此方法設計的第一個作品。電影這種媒體已經有一段悠久的歷史，也已深移在人們的心中，而我的理想。正是想將電影遊戲軟體，也變成和電影這種媒體一樣，推廣到每個層次之中。等到我們將技術，全數運用到CD-ROM機器設計上，果然不出所料的，效果相當不錯，只不過因各家廠牌軟體的要求條件跟我想像的有些出入，像PC-E來說，NEC設計硬體的技術員，就未曾想過要在畫面上使用時殊效果，使畫面栩栩如生…，而這也正是我極力想突破的地方。

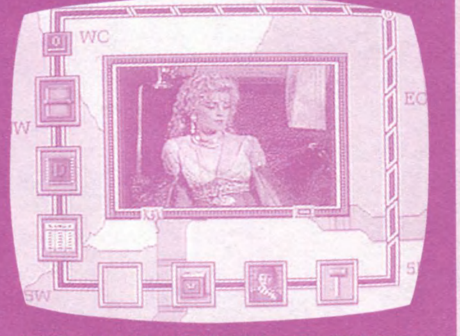
集合一些相關行業，共同製作出一款像電影般的超時代電腦軟體遊戲，「福爾摩斯」於是誕生！

・需要超越現有的技術。因此在製作時，第一個考慮的便是和電影製作公司聯手共同創作。而我們目前有二大陣容，一個是負責將軟體以電影放映手法，做成照片專輯的小組，第一方面則是劇情的內容製作小組，兩方面互相配合，可謂相輔相成，息息相關，因為一款好的CD軟體遊戲，是由各種要素集合而成的。譬如劇情是否具有吸引力，畫面是否逼真等等。都是不可或缺的要點。

・設計軟體時，在技術上同時得應用到各方面的專業技術，好比影像、音樂，及其他制度方面。而我們的下一個開發產品，將朝向娛樂性較高，並富有教育意義的軟體遊戲。相信在效果方面，一定不會比電視或電影遜色。目前為止，一些電腦或電視遊樂器可謂琳瑯滿目，令人目不暇給，但因為價格仍居高不下，操作方法也極其複雜，所以普及仍有阻力！但經過本公司改良過的技術，不但在品質上無懈可擊，同時在同級產品中，售價也較為便宜，並且有適用各種主機的版本。



▲在「殺人俱樂部」（主角是福爾摩斯）全劇中，角色的一舉一動，舉手投足之間都微妙微肖。理論上1枚CD-ROM可以將近使用72分鐘的動畫，但軟體本身卻無法將實地拍攝的鏡頭表現出來。因此只得找一些電影製作人員，拍攝由人導演的劇情，然後再將畫面運用到軟體上。（製作時間大約要2年照片為PC-E CD-ROM的畫面）



▲這是一款推理性的冒險性遊戲、是一部製作相當嚴謹，評價相當不錯的卡帶。這款遊戲是由「木乃伊的咀咒」、「不可思議的殺人犯」再加上「煤炭兵團」等三個故事共同組合而成，遊戲內容相當緊湊、玄疑，您可以從一點蛛絲馬跡，慢慢發現事情的真象。而且畫面的表現手法和電影錄影帶的表現手法都是相同的，喜歡推理的玩家一定會感到樂趣無窮。

廠商動態追踪

INTERPLAY



INTERPLAY社長／「西洋棋戰略」在FM TOWNS上推出後，也將在IBM、蘋果電腦的CD-ROM上發行。曾發行過名軟體如「指輪物語」等。

HYPER FACTORIES FILE

為了製作新時代超級遊戲，想從好萊塢・系統中學習更多新的技術。

能將與視覺效果製作有關的人集合起來合作的話，就會十分有趣了。

・CD的資料容量較一般軟體來的大，能存儲更多的資訊，但大部分的人並不在乎這一點，而對各軟體質感和整體設計比較重視。如果一款好的遊戲軟體移植到CD－ROM上，效果不用說當然會很好，但如果本來就不怎麼樣的遊戲，就算是使用CD，也不會發生太大效用或變得更好。

・慶幸的是，本公司利用有利的方式，已經製作了一些相當不錯的軟體。而「西洋棋」就是其中一款將遊戲移植到CD－ROM，最成功的代表作之一，它歷時2年多的時間，才開發成功。在原先的遊戲中，又分別添加了幾乎作了30分的相關資訊，如西洋棋的歷史，玩法說明，及戰略種類等，以動畫製作手法來表現。而且單就音效方面的製作費就高達五萬美元，更不要說到其他的方面製作了。

・在製作的過程中，不乏視聽業的優秀人材，像導演、廣播劇演員、美術指導、及工程師等的加入，使得製作氣氛，顯得格外熱鬧。他們都是不可或缺的重要人材。

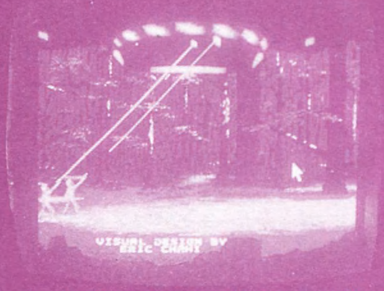
・音效方面，我們採用和電影一樣的作業流程，對不同畫面，譜上不同的歌曲，由於這是本公司第一次嘗試，至於效果如何，則有待各位評鑑了。而一般軟體在製作過程中，如果發現有任何缺失，只要在某個地方直接修改便可，但CD－ROM，就不一樣了，如有任何一個地方不夠完美，所有有關的工作人員，如導演、美術指導等人，都必須再度加入修改行列，也因為如此，所以在製作經費上的開銷不小。同時在製作企畫前，就必須要有一套周密的計畫才可。

・本公司所在位置靠近好萊塢，所以像製片場地的租用和演員的來源，都不成問題，而這一點對我們而言是相當有利的。但我的經營理念，則是要將這種系統擴展到世界各個角落。CD－ROM的製作不論在各面都需要專業技術，像是製作系統、預算的管理、控制等，因為它所需的製作成本是相當大，如何有效經營，這可是一大學問。

・我們希望製作的遊戲水準，能與電影相當，但現今的一般電腦軟體就水準而言，已經相當不錯，但卻有一個共通性－那就是缺少電視遊戲器中的趣味性。因此，我想製作的是一般人看到畫面就知道那是什麼樣遊戲的作品。大約在9年前，那時軟體才開始商業化的經營，當時的APPLE就能表現16色的畫面，如果想利用它們設計成一個大容量的遊戲，就當時的技術水準是不太可能。但有些執迷遊戲的人，並不因此而放棄，相反地！他們更執迷於研究。所以在現今市場上，才會有這股CD－ROM主機的新潮流，只待價格再做調整，一切應該就沒什麼問題了。



▲「checkmate」的內容日頭根據「西洋棋戰略」而來的，有電腦西洋棋王之稱。



▲這是一款畫面生動、逼真，堪稱完美的科幻冒險遊戲。CD-ROM將畫面表現得更為華麗。



▲這是從FM-TOWNS遊戲移植到各種主機上的軟體。



・勇者鬪惡龍系列　13張
・光榮模擬系列　19張

組曲「ドラゴンクエスト」（「勇者鬥惡龍」）
①序曲②ラダトーム城③街の人々④広野を行く⑤戦闘⑥洞窟⑦竜王⑧フィナーレ⑨ドラゴン・クエスト・ゲーム・オリジナルサウンド・メドレー（オリジナル・ヴァージョン）⑩オープニング・テーマ（シンセサイザー・ヴァージョン）⑪～⑰曲目は②～⑧と同じ（シンセサイザー・ヴァージョン）演 すぎやまこういち指揮　東京弦楽合奏団
AP-アポロン●BY30-5152¥2,812（86.10.5）

ドラゴンクエスト2～悪霊の神々（勇者鬥惡龍Ⅱ代～惡靈之神～）
①ドラゴンクエストマーチ②Love Song 探して③王城④街の賑わい⑤恐怖の地下洞～魔の塔⑥レクイエマ⑦遙かなる旅路～広野を行く～果してなき世界⑧海原を行く⑨戦い～死を賭して⑩この道わが旅⑪ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々～ゲームオリジナルサウンドストーリー～オープニングからフィナーレまで①～⑩オーケストラヴァージョン まぎやまこういち指揮　東京弦楽合奏団⑪オリジナルヴァージョン構成／中村光一，すぎやまこういち（54′19″）
AP-アポロン●BY30-5136¥2,812（87.2.5）

ドラゴンクエスト・イン・コンサート（勇者鬥惡龍Ⅰ・Ⅱ代弦樂合奏集）
①組曲「ドラゴンクエストⅠ」～序曲／ラダトーム城／街の人々
広野を行く／戦闘／洞窟／竜王／フィナーレ②組曲「ドラゴンクエストⅡ」～ドラゴンクエストマーチ／王城／街の賑わい／恐怖の地下洞魔の塔／レクイエム／遙かなる旅路―広野を行く―果てしなき世界／海原を行く／戦い―死を賭して／この道わが（旅）③サン＝サーンス：組曲「動物の謝肉祭」⊦東向宏指揮　東京弦楽合奏団　録　Ⓛ
AP-アポロン●BY30-5173¥2,812（86.10.21）

ドラゴン・クエスト・イン・ブラス　勇者鬥惡龍Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ代音樂合集
①行進曲・ロトのテーマ②ラダトーム城～王城～王宮のロンド③街の人々～街の賑わい～街④遙かなる旅路～広野を行く～果てしなき世界⑤冒険の旅⑥海のワルツ⑦戦闘⑧フィナーレ⑨この道わが旅⑩そして伝説へ……⑪ロトのテーマ（46′13″）
AP-アポロン●BY30-5021¥2,812（86.7.5）

ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン　勇者鬥惡龍Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ代演奏集
①ロトのテーマ②王宮のロンド③街④ジパング⑤ピラミッド⑥村⑦冒険の旅⑧ダンジョン⑨塔⑩幽霊船⑪鎮魂歌～ほこら⑫海を越えて⑬おおぞらをとぶ⑭戦闘のテーマ⑮アレフガルドにて⑯勇者の挑戦⑰そして伝説へ⑱街の賑わい⑲遙かなる旅路⑳果てしなき世界 ㉑ 海原を行く ㉒ フィナーレ ㉓ この道わが旅　演 井上晴夫，小寺久美子（エレクトーン）（43′27″）
AP-アポロン●BY30-5204¥2,812（88.9.21）

ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート　勇者鬥惡龍Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ代交響組曲
①序曲「ドラゴンクエスト・マーチ」②ラダトーム城③王城④街の人々⑤遙かなる旅路～広野を行く～果てしなき世界⑥レクィエム⑦戦い～死を賭して⑧この道わが旅⑨フィナーレ⑩ロトのテーマ⑪王宮のロンド⑫世界をまわる(街～ジパング～ピラミッド～村)⑬冒険の旅⑭ダンジョン～塔～幽霊船⑮鎮魂歌～ほこら⑯海を越えて⑰おおぞらをとぶ⑱戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦⑲そして伝説へ…
演 ＋東向宏指揮　ファミリー・クラシック・オーケストラ 録 L（69′52″）
AP-アポロン●BY30-5026¥2,812（88.10.21）

交響組曲ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち　勇者鬥惡龍Ⅳ代交響組曲集
オーケストラ・ヴァージサョン①序曲②王宮のメヌエット③勇者の仲間たち（間奏曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の進～武器商人トルネコ～ジプシー・ダンス～ジプシーの旅～間奏曲）④街でのひととき（街～楽しいカジノ～コロシアム街）⑤勇者の故（郷）～馬車のマーチ⑥恐怖の洞窟～呪われし塔⑦エレジー～不思議のほこら⑧のどかな熱気球のたび～海図を広げて⑨謎の城⑩栄光への戦い（戦闘～生か死か～邪悪なるもの～悪の化身）⑪導かれし者たち～終曲2オリジナル・ヴァージョン・ゲーム・オリジナル・サワンド・ストーリー①オーブニング～間奏曲②第一章～王宮の戦士たち③第二章～おてんば姫の冒険④第三章～武器商人トルネコモンバーバラの⑤第四章～モンバーバラの姉妹⑥第五章～導かれし者たち⑦フィナーレ　演 すぎやまこういち指揮　ＮＨＫso.（63′39″／39′44″）
AP-アポロン●APCG-9001¥3,500（90.3.13）

ドラゴンクエスト・オン・ピアノVol.1　勇者鬥惡龍Ⅰ・Ⅳ代演奏集
〈ドラゴンクエスト4〉①序曲②王宮のルヌエット③間奏曲④戦士はひとり征く⑤おてんば姫の行進⑥武器商人トルネコ⑦ジプシー・ダンス⑧ジプシーの旅⑨待⑩楽しいカジノ⑪コロシアム⑫勇者のマーチ⑬馬車のマーチ⑭恐怖の洞窟⑮呪われし塔⑯エレジー⑰不思議のほこら⑱のどかな熱気球のたび⑲海図を広げて⑳謎の城 ㉑ 戦闘～生か死か ㉒ 邪悪なるもの～悪の化身 ㉓ 導かれし者たち～終曲〈ドラゴンクエスト1〉 ㉔ 序曲 ㉕ ラダトーヂ城 ㉖ 街の人々 ㉗ 広野を行く ㉘ 戦闘 ㉙ 洞窟 ㉚ 竜王 ㉛ フィナーレ　演 小森谷裕子（p）（46′57″）
AP-アポロン●APCG-4004¥2,800（90.8.10）

ドラゴンクエスト・オン・ビアノVol.2　勇者鬥惡龍Ⅱ・Ⅲ代演奏集
〈ドラゴンクエスト3〉①王宮のロンド②街③ジパング④ピラミッド⑤村⑥冒険の旅⑦ダンジョン⑧塔⑨幽霊船⑩鎮魂歌⑪ほこら⑫海を越えて⑬おおぞらをとぶ⑭戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦⑮そして伝説へ〈ドラゴンクエスト2〉⑯ドラゴンクエスト・マーチ⑰Love Song探して⑱王城⑲街の賑わい⑳恐怖の地下洞～魔の塔 ㉑ レクイエム ㉒ 遙かなる旅路 ㉓ 果てしなき世界 ㉔ 海原を行く 25 戦い～死を賭して ㉖ この道わが旅　演 小森谷裕子（p）（50′19″）
AP-アポロン●APCG-4005¥2,800（90.8.10）

ドラゴンクエスト・イン・ブラス2～ドラゴンクエスト4導かれし者たち
勇者鬥惡龍Ⅱ代及Ⅳ代演奏集
①序曲②王宮のメヌエット③勇者の仲間たち（間奏曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～武器商人トルネコ～ジプシーダンス～ジプシーの旅～間奏曲）④街でのひととき（街～楽しいカジノ）⑤勇者の故（郷）～馬車のマーチ⑥恐怖の洞窟～呪われし塔⑦エレシー～不思議のほこら⑧のどかな熱気球のたび⑨海図を広げて⑩栄光への戦い（戦闘～生か死か～悪か化身）⑪導かれし者たち―終曲⑫マーチ・ドラゴンクエスト4（序曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～馬車の～序曲）
演 東京交響楽団ブラスセクション（60′20″）
AP-アポロン●APCG-4007¥2,800（90.10.21）

ドラゴンクエスト4・オン・エレクトーン～導かれし者たち 勇者鬥惡龍Ⅳ代演奏集
①序曲②王宮のメヌエット〈勇者の仲間たち〉より③間奏曲④戦士はひとり征く⑤おてんば姫の行進⑥武器商人トルネコ⑦ジプシー・ダンス⑧ジプシーの旅〈街でのひととき〉より⑨街⑩楽しいカジノ⑪コロシアム⑫勇者の故郷　⑬馬車のマーチ⑭恐怖の洞窟⑮呪われし塔⑯エレジー⑰不思議のほこら⑱のどかな熱気球のたび⑲海図を広げて⑳謎の城〈栄光への戦い〉より ㉑ 戦闘～生か死か ㉒ 邪悪なるもの ㉓ 悪の化身 ㉔ 導かれし者たち～終曲（48′27″）
AP-アポロン●APCG-4005¥2,800（90.12.16）

交響組曲「ドラゴンクエスト4」　交響組曲勇者鬥惡龍Ⅳ倫敦演奏集
①序②王宮のメヌエット③勇者の仲間たち（間奏曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～武器商人トルネコ～ジプシー・ダンス～ジプシーの旅～間奏曲）④街でのひととき（街～楽しいカジノ～コロシアム～街）⑤勇者の故郷～馬車のマーチ⑥恐怖の洞窟～呪われし塔⑦エレジー～不思議のほこら⑧のどかな熱気球のたび～海図を広げて⑨謎の城⑩栄光への戦い⑪導かれし者たち～終曲　演　すぎやまこういち指揮　ロンドンpo.（57′21″）
PC-ポニーキャニオン●PCCG-00118¥2,800（91.2.6）

ドラゴンクエスト～ジパングワールド　勇者鬥惡龍Ⅳ日本古樂集
①序曲(4)②ジパング(3)③ラダドーム城(1)④村(3)⑤広野を行く～遙かなる旅路～果てしなき世界(2)⑥街～街の人々(4-1)⑦勇者の仲間たち〈間奏曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～武器商人トルネコ～ジプシーの旅〉(4)⑧楽しいカジノ(4)⑨エレジー(4)⑩海を越えて～おおぞらをとぶ(3)⑪謎の城(4)⑫栄光への戦い〈戦闘～生か死か～邪悪なるもの～悪の化身〉(4)⑬導かれし者たち～終曲(4) 演 むつのお(53′37″)
AP-アポロン●APCG-4011¥2,800（91.6.21）



「信長の野望」武将風雲録　「信長野望・武將風雲錄」組曲
①風雅②狼煙③天魔鬼神上の巻④同下の巻⑤甲斐の虎上の巻⑥同下の巻⑦毘の旗幟の上の巻⑧同下の巻⑨遙かなる山河⑩戦陣の炎⑪虎口の城⑫陰影⑬心⑭天壊無窮⑮陽炎（39′22″）
KE-KOEI●KECH-1014¥3,000（91.12.16）

伊忍道　打倒信長　「伊忍道」組曲
①序曲～忍びの掟②伊忍道のテーマ～乱刃③誓いの明日④標のない道⑤妖剣参上⑥霊験の村⑦闇の呼び（聲）⑧波を枕の船の旅⑨城下町漫（そぞ）ろ⑩大名謁見⑪激闘！キリング・フォース⑫首領の館～ラスト・バトル⑬クライム・オブ・ヴィクトリー⑭ライド・ライク・ザ・ウィンド⑮夢の曠野（54′33″）
KE-KOEI●KECH-1014¥3,000（91.6.25）

「ロイヤルブラッド」　「歐洲戰記」組曲
①オープニング～エランのテーマ②ロイヤルブラッド③リーヴス④レッド⑤フレイム⑥オーキッズ⑦バトル（戦闘メドレー：秋の戦闘時～ドラゴンのいる戦闘～春の戦闘時～パスハのいる戦闘）⑧スノウ⑨エンディング～イシュメリア⑩ロイヤルブラッド（ピアノ・リプライズ）（43′24″）
KE-KOEI●KECH-1015¥2,900（91.8.25）

ザ・ベスト・オブ光栄Vol.2　光榮音樂合輯NO.2
①オープニング～果てしなき航海（大航海時代）②列強諸国（三國志２）③オリーヴの風（大航海時代）④交響詩「提督の決斷」第１楽章：序曲／オープニング／母港・呉のテーマ／会議（日本）／出港（提督の決断）⑤季節が変わる頃（信長の野望 全・国・版／三國志）⑥オープニング～黎明（三國志２）⑦ザ・カード・マスター（大航海時代）⑧呉のテーマ（三國志２）⑨天下攻防（信長の野望 全・国・版／三國志）⑩貂蟬（ちょうせん）の舞（三國志２）⑪アメリカの勝利（提督の決断）⑫桃園の誓い（信長の野望 全・国・版／三國志）⑬海賊のシンフォニー（大航海時代）⑭比叡山燃ゆ（信長の野望 全・国・版／三國志）⑮サザン・トワイライト～喜望峰でダンス（大航海時代）⑯魏のテーマ（三國志２）⑰乱世統一（同）⑱オーヴァーチュア～信長の野望（信長の野望 全・国・版／三國志）　（71′05″）
KE-KOEI●KECH-1016¥2,900（91.9.25）

三國志Ⅱ／維新の嵐　「三國志Ⅱ」／維新之嵐ＢＧＭ集
▶三國志Ⅱ①オープニング②初期設定③列強諸国メイン・テーマ④同戦争テーマ⑤呉メイン・テーマ⑥同戦争テーマ⑦華北諸国メイン・テーマ⑧同戦争テーマ⑨敗退⑩後断者撰択⑪死亡⑫蜀メイン・テーマ⑬同戦争テーマ⑭外交の使者⑮婚姻⑯貂蟬（ちょうせん）の舞⑰魏メイン・テーマ⑱同戦争テーマ⑲勝利⑳統一のファンファーレ ㉑ エンディング ㉒ グレードアップ・ヴァージョン・メドレー▶維新の嵐 ㉓ プレ・オープニング ㉔ オープニング ㉕ 初期設定 ㉖ メイン ㉗ 同２ ㉘ 説得（思想） ㉙ 戦闘（要人） ㉚ 死亡 ㉛ 藩政 ㉜ メイン ㉝ 同４ ㉞ 説得（信頼） ㉟ 戦闘（藩兵） ㊱ 統一（倒幕） 37 同（思想） ㊳ エンディング ㊴ グレードアップ・ヴァージョン・メドレー　録 一部 Ⓜ（63′58″）
KE-KOEI●KECH-1001¥2,700（90.4.25）

大航海時代Vol.1　「大航海時代」組曲
①オープニング～果てしなき航海②セイレンの歌③中世のこだま④哀愁のポルトガル⑤オリーヴの風⑥神秘の王宮⑦海賊のシンフォニー⑧プリンセス・クリス⑨ザ・カード・マスター⑩サザン・トワイライト～喜望峰でダンス⑪オープニング～七つの海　演K-PROJECT（46′22″）
KE-KOEI●KECH-1002¥3,000（90.6.25）

ザ・ベスト・オブ・光栄Vol.1　光榮音樂合輯NO.1
①オープエング～群雄決起②龍馬③夢の旅人（蒼き狼と白き牝鹿のテーマ）④オープニング～無（頼）の宴⑤騎馬の舞い⑥組曲 梁山泊：好漢，街をゆく／戦にのぞむ／戦勝～首領の決断／勝利のファンファーレ／休息の時⑦夢，いつの日か…（オーケストラ・ヴァージョン）⑧時の調べ⑨説得⑩情熱の刃⑪夜明け～時間の中で⑫戴冠式⑬遠い仲間へ（66′09″）
KE-KOEI●KECH-1003¥3,000（90.6.25）

「ランペルール」　「拿破崙」組曲
①オープニング～英雄の誕生②厳命発令③気高き王国～プロイセン④進撃～サン＝ベルナールを越えし⑤イベリアの夕暮れ～スペイン⑥窮地～トラファルガー海戦⑦朝もやのテムズ川～イギリス⑧終焉～ワーテルローの大敗⑨コサック達の宴～ロシア⑩戴冠～新たなる治世⑪セーヌの愁い～フランス⑫激戦～雌雄の行方⑬エンディング～皇帝の冠⑭ランペルール愛のテーマ（50′15″）
KE-KOEI●KECH-1004¥3,000（90.7.25）

大航海時代＋グレードアップ・ヴァージョン「大航海時代」重新演奏集
①グレードアップ・ヴァージョン・メドレー＃１②オープニング③プレ・ストーリー④嵐の航海⑤初期設定⑥ポルトガル⑦酒場⑧地中海⑨戦争～敗退⑩洋上北部⑪ゲーム・オーヴァー⑫港北部⑬王宮⑭イヴェント⑮王女⑯港南部⑰逮捕⑱洋上南部⑲戦争⑳戦後処理 21 エンディング・結婚 22 同・メイン 23 グレードアップ・ヴァージョン・メドレー＃２　録 一部 M（59′40″）
KE-KOEI●KECH-1005¥2,700（90.9.25）

ＫＯＥＩサウンドウェア・スペシャル・サンプラー　光榮音樂合輯特別版
①オーヴイーチュア～信長の野望（信長の野望 全・国・版／三國志）②現世夢幻（同）③オープニング～黎明（三國志２）④ザ・ドア・トゥ・セプテンバー（キーズ・オブ・ザ・シティ）⑤セイレンの歌（大航海時代）⑥同志の誓い（維新の嵐）⑦冬景色（水滸伝）⑧コサック達の宴～ロシア（ランペルール）⑨交響詩「提督の決断」第２楽章～陸戦／敗北／レクイエム（提督の決断）⑩哀愁のポルトガル（大航海時代）⑪黄河～楊子江（信長の野望 全・国・版／三國志）⑫エンディング～皇帝の冠（ランペルール）⑬ＴＡ－ＡＴ－ＬＡ（キーズ・オブ・ザ・シティ）⑭狼煙（信長の野望・武将風雲錄）⑮東ヨーロッパ（蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン）⑯怨狼の牙（信長の野望・戦国群雄伝）⑰蜀のテーマ⑱天壊無窮（信長の野望・武将風雲錄）（69′07″）
KE-KOEI●KECH-9001¥1,500（91.3.25）㊝

信長の野望・戦国群雄伝　「信長野望・戰國群雄傳」組曲
①オープニング―群雄決起―②時の調べ③怨狼の牙④もうすぐに……⑤戦雲―覇者への道―野戦～籠城～天守閣炎上～レクイエム⑥いにしえの瞳⑦傍にいるから⑧遠い仲間へ（42′01″）
KE-KOEI●H29E-20001¥2,987（89.4.25）

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン　「成吉思汗」組曲
①元朝秘史②夢の旅人（蒼き狼と白き牝鹿のテーマ）③騎馬の舞い④モンゴル帝国⑤オルド⑥東ヨーロッパ⑦西ヨーロッパ⑧レクイエム⑨モンゴル高原⑩戴冠式⑪時のメモリー（43′08″）
KE-KOEI●H29E-20002¥2,987（89.4.25）

水滸伝・天命の誓い　「水滸傳」組曲
①オープニング～無頼の宴～②夢，いつの日か…（Dreams Come True！）③春光④夏木立⑤秋風⑥冬景色⑦組曲　梁山泊～好漢，街をゆく～戦にのぞむ～戦勝―首領の決断―～勝利のファンファーレ～休息の時⑧夢，いつの日か…（オーケストラ・バージョン）（42′13″）
KE-KOEI●H29E-20003¥2,987（89.4.25）

「維新の嵐」サウンドウェア　「維新之嵐」組曲
①龍馬②黄昏～冬の吐息③秋燃ゆる④夏，透色に⑤説得⑥熱情の刃⑦戦闘⑧新たなる決意⑨同志の誓い⑩凱旋⑪夜明け～時間の中で　演 幕末音曲座（45′51″）
KE-KOEI●H29E-20004¥2,987（89.6.25）

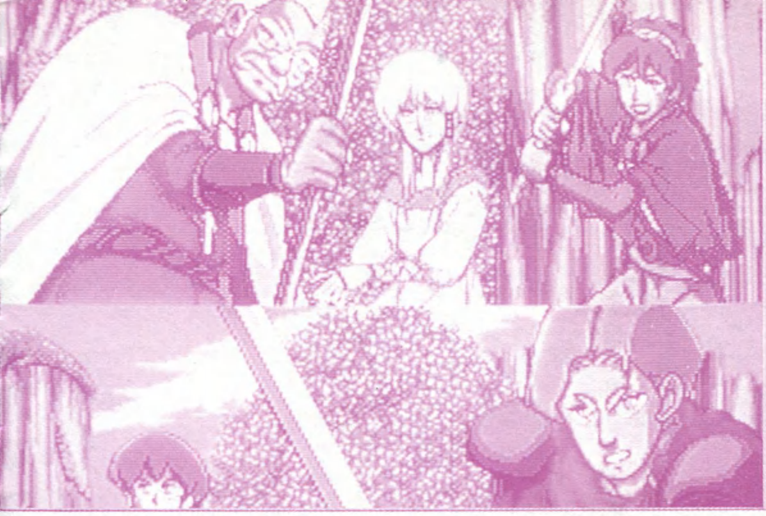
「信長の野望 全・国・版」「三國志」　「信長野望・全國版」／三國志ＢＧＭ
「信長の野望」①OVERTURE～信長の野望②現世夢幻③天下攻防④比叡山燃ゆ⑤賛歌⑥蒼い朝「三國志」⑦桃園の誓い⑧黄河～楊子江⑨干戈（かんか）の交わり⑩季節が変わる頃⑪古（いにしえ）（44′52″）
KE-KOEI●H29E-20005¥2,987（89.8.25）

提督の決断　「提督決斷」組曲
▶交響詩「提督の決断」①第一楽章：序曲～オープニング～母港・呉のテーマ～会議（日本）～出港②第二楽章：洋上～空戦～陸戦～敗北～レクイエム③第三楽章：寄港～慰安～寄港④第四楽章：出港～海戦～帰港～日本の勝利▶アメリカ編⑤母港・ハワイのテーマ⑥会議（アメリカ）⑦アメリカの勝利▶イメージソング⑧風の子守歌　演 東京シティpo.他（41′05″）
KE-KOEI●H29E-20006¥2,987（89.9.25）

光栄オリジナルＢＧＭ集Vol.1歴史三部作　光榮歷史三部作ＢＧＭ
①信長の野望 全・国・版（オープニング／メイン～失敗／同～成功／戦争～敗退／死亡／戦争～勝利／全国統一／グレートアップ・ヴァージョン・メドレー：オープニング～メイン～戦争～全国統一）②三國志（オープニング／主人公のテーマ／メイン華北／戦争華北／敗退／死亡／メイン華南／王の娘のテーマ／戦争華南／勝利／統一／グレードアップ・ヴァージョン・メドレー：オープニング～メイン華北～戦争華北～メイン華南～戦争華南～王の娘のテーマ～統一）③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン～メンゴル編（オープニング～夢の旅人／初期設定～元朝秘史／メイン・モンゴル／戦争～ジンギスカンのテーマ／勝利／オルド・ラッンのテーマ／モンゴル統一／グルードアップ・ヴァージョン・メドレー：オープニング～夢の旅人～初期設定～元朝秘史～メイン・モンゴル～戦争～ジンギスカンのテーマ～モンゴル統一）④同～世界編（メイン～東ヨーロッパ／同～西ヨーロッパ／オルド／メイン・アラビア／同インド・東南アジア／戦争～騎馬の舞い／敗北／死亡／メイン・日本／戦争～騎馬の舞い／勝利／世界統一／グレードアップ・ヴァージョン・メドレー：東ヨーロッパ～西ヨーロッパ～アラビア～インド・東南アジア～日本～戦争・騎馬の舞い～世界統一）（51′01″）
KE-KOEI●H27E-20007¥2,781（89.10.25）

「信長の野望・戦國群雄伝」「水滸伝・天命の誓い」オリシナルＢＧＭ集Vol.2
「信長野望・戰國群雄傳」／水滸傳ＢＧＭ集
「信長の野望・戦國群雄伝」①プレ・オープニング②オープニング③初期設定④信長・メイン⑤信長・戦争⑥歴史イベント⑦敗退⑧エンディング死亡⑨後繼者選択⑩メイン⑪婚姻⑫その他のコマンド⑬野戦⑭籠城戦⑮勝利⑯統一⑰グレードアップ・ヴァージョン・メドレー：オープニング～籠城戦～信長・メイン～信長・戦争（水滸伝・天命の誓い）⑱プレ・オープニング⑲オープニング⑳初期設定 ㉑ メイン・冬 ㉒ 戦争・冬 ㉓ メイン・春 ㉔ 出向 ㉕ 戦争・春 ㉖ メイン・夏 ㉗ 戦争・夏 ㉘ 敗退 ㉙ ゲームオーバー ㉚ メイン・ ㉛ 戦争・秋 ㉜ 勝利 ㉝ 戦後処理 ㉞ 梁山泊 ㉟ 勅命 ㊱ 統，㊲ エンディング ㊳ グレードアツプ・ヴァージョン＃１（出向） ㊴ 同＃２（戦後処理～エンディング）　録 一部 Ⓜ（54′28″）
KE-KOEI●H27E-20008¥2,781（89.11.25）

三國志Ⅱ　「三國志Ⅱ」
①オープニング～黎明～②序章③蜀のテーマ④列強諸国⑤敗戦⑥使臣 來 訪⑦華北諸国⑧君主陣沒⑨呉のテーマ⑩婚姻の儀⑪貂蟬（ちょうせん）の舞⑫故国の終焉⑬魏のテーマ⑭征戦⑮乱世統一（41′08″）
KE-KOEI●H27E-20009¥2,987（89.12.21）



天使之詩
完全攻略

日本通訊網路・ＲＩＯＴ／10月25日發售／￥7400
種類：ＲＰＧ（角色扮演）
對應機種：PC Enigne 3.00系統
撰寫：胡龍雲

～以神話世界為舞台的壯大ＲＰＧ冒險之旅～
～一段跨越時空的戀愛神話～

◉天使之詩的傳奇故事



很久，不，該說是更久更久以前，當時一些具有魔力的人和一般的百姓，雜居的混合存在於人間之中，會魔法的人利用其特殊的能力，幫助大家建築房舍，灌溉耕作，形成一個和平安祥的美麗世界。



俗話說：「有惡必有善，有心存善心的天使，必有心壞邪念的惡魔。」在當時的社會中，有一些擁有魔力但卻不用來為善，只知道爭權奪利的人，為了使自己擁有更強的力量，便不斷的利用大自然的生物來進行各項的修練，因此破壞了原有的美麗世界。



由於這些邪惡的魔法師，走火入魔的摧殘世界，使得邪惡的地獄魔鬼們紛紛乘勢作亂，而在他們背後操縱的便是萬惡之首的撒旦，在邪惡的強大力量入侵之下，眼看世界便要毀滅了。



就在這動盪不安的時候，地上出現了一名具有神力的男子，他以正義力量單獨擊敗了撒旦軍隊，並以神聖的力量將惡魔們全部封印在地獄中，不許他們再度危害人間，從此大地又恢復了和平的希望。



在正義與邪惡的大戰結束後，正義的勇者便決定要回到天上界去，一群會魔法的人為了怕魔法再度被濫用，便決定離開不會魔法的人民，全數隨勇者一同到天上，這樣人間便不怕再有人濫用魔力危害大地。



在勇者一行人昇天之後，地上界剩餘的百姓便再度建立一個新的世界，經過了很久的年月，大地又呈現出一片欣欣向榮的氣象，而人們此時為了害怕邪惡再度出現破壞，便常向天禱告，希望天上界的神明們能多加庇佑。



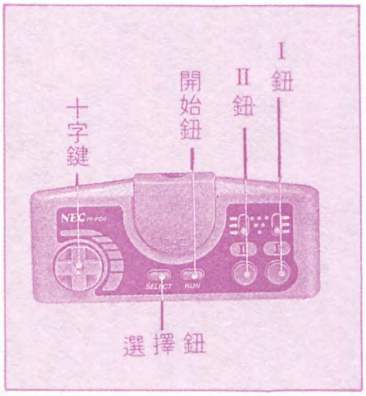
就在如此安祥的日子之下，過了幾代之後，地上界的人們已經漸漸忘記了從前祖先們與惡魔們大戰的事蹟，而使得警覺的意識鬆懈了下來，而長眠於地獄的撒旦一族，也在此時覺醒，伺機而動的準備再度君臨大地。



而此時就在艾林大陸的南方，有一個羅斯克蒙之村內，正為一對即將結婚的男女們祝福著，男的名叫傑亞魯，女的名叫古蕾亞，他們依照傳統，必需一同前去古都克庫城內，接受「祝福的洗禮」的儀式，才能成為美滿的一對，故事便由此展開了序幕。

◉操作方法：

一、（十字鍵）：



在一般移動畫面中，是以上下左右四個方向來控制隊伍在畫面上行走之用，但在下指令時，它則是控制輔助畫面的視窗中，用來指示的游標方向之用。

二、（選擇鈕）：

在移動畫面中，按選擇鈕可以叫出指令畫面的視窗，而再度按下時，則會漸序去除指令畫面。

三、（開始鈕）：

在SUPER CD-ROM² VER.3.00的畫面時，按下此鈕則可使系統啟動，開始讀取資料進行遊戲，而在遊戲中則不具任何作用，唯有與選擇鈕同按時，可使遊戲中斷跳回開機畫面。

四、（I鈕）：

在與人接近相鄰時，按此鈕可和其對話，在講話中若再按此鈕則可加快文字訊息的顯示速度，此功能II鈕與選擇鈕也有具備此種效用。而在不與人對話時按下此鈕則成為調查地面有無異狀的搜索指令，同時也具備打開寶箱的效用。而在指令畫面中，此鈕則是你下達一項指令或使用某些具的決定按鈕。最後一項功用便是在乘船時，若到達港口時，用來使人員上岸的命令鈕之用。

五、（II鈕）：

在一般的用途上，是用來取消視窗畫面，及指令重新下達的命令用，在戰鬥時則是使指令使用畫面向前躍進一人，重新再下指令用，而此鈕最大的好處便是，若你在地圖上行走，或在海洋上乘船時，按住此鈕不放，可使移動的速度加快好幾倍，使你有如時空異變或三國外傳等著名遊戲的快速移動速度。

◉遊戲開始方法：

這個遊戲是超級CD-ROM²系統的專用軟體，若你的主機不是兩機一體的「Duo」的話，那你必需要購買超級系統卡3.00版本，才能夠執行這個遊戲，而標題畫面出現後，會有兩行英文字，「BEGINNING」「CONTINUE」是表示重新開始遊戲，則是繼續上一次的遊戲檔案，決定後便可展開遊戲。

◉記憶（セーブ）的方法：

在街道、村落或城市中，通常在入口處附近會有一塊木板，上面寫著密密麻麻的文字，而最後會顯示旅の日誌屋的文字，在此木板的旁邊通常會站著一名身著暗紅色連身衣的女子，她便是提供你記憶服務的人，和他交談後，他便會問你要不要將目前的狀態保留下來存入界面（INTERFACE UNIT）內的記憶體中，共可存放三個檔案，值得注意的是，若你的檔案中已有別的記錄時，你再把記憶存入的話，那原先的檔案便會被消除。

◉我方登場角色介紹：

心胸開闊，充滿正義與希望的有為青年～

傑亞魯（ケアル）：

本遊戲的主人翁，與父母居住於艾林大陸的羅斯克蒙村內，與女主角古蕾雅自小便有婚約，兩人青梅竹馬的在村中朝夕與共，是人人稱羨的美滿一對。

如夢如詩一般的純情美少女～

古蕾亞（クレア）：

與傑亞魯同住一村，為村長的孫女，生性沈靜，多愁善感，自小便與主人翁定下婚約，兩人感情十分良好，但在他深情的眼眸內，彷彿隱藏著不思議的命運。

沈著穩重，會使魔法的老神官～

普先（ブゼン）：

是多魯依德教的神官，善使魔法，居住在魔法師聚集的梅依尤村，在當地不但頗負盛名，更是受人愛戴的長者。

英勇果敢，劍術超群的優秀武士～

吉特（ジト）：

原是一士兵，但其劍術卻十分高強，原本與妻子相當恩愛，但一日他外出之時，妻子不幸被魔物所抓，悲憤的他從此與邪惡誓不兩立，而心愛之人的消失，也使他成為無情的劍士。

心澄如水，天真無邪的小女孩～

圓雅（エンヤ）：

非常開朗活潑的17歲女孩，但卻具有神秘的力量，在整個遊戲進行中，是故事發展的關鍵人物。

◉指令說明：

一、魔法：戰鬥以外時間的魔法使用指令，按下之後挑出要用魔法的伙伴後，再決定使用的項目後按下I鈕，便可使出法術。

二、道具：持有的道具運用之指令，按下後便挑出你欲命令使用道具之人後，此人的道具表便會出現在畫面下方，你再決定欲用之物品後，便會再出現三個指令，分別是使用此物的指令（使う），交給別人的指令（渡す）及丟掉不要的指令（捨てる）。

三、メモ（記事本）：在各地和人交談時，若交談後有特殊的聲音出現，便表示是重要的情報，此時這項指令便會把這情報的文字記在這項指令中，一共可記八段文字，好好利用他們，他將是你突破難關的最佳指標。

四、裝備：武器與防具裝配在身上所用的指令，共有右手、左手、頭部、身體及其它五個部分，而裝上後，在畫面右上方也可以立即由AP（攻擊力）及AC（防禦力）的數值看出能力升降的數值。

五、狀態：按下此指令後，畫面上會顯示出全隊人員的HP（生命力）、MP（魔力）的最大值及現有值，右上方並有目前所帶的金錢數，而選定其中一人按I鈕後，可看出其狀態表。

六、ロード（提出）：用此指令可以叫出以前存放的檔案，共有三個檔案可供叫出。

◉狀態表看法：

一、レベル（等級）：此名角色目前鍛練的程度，級數一提升的話，連帶所有的能力都會上升。

二、HP（生命力）：此人生命的數量，在／記號右方的是最大值，左方的則是現有值，在被敵人攻擊、或踩在地面的毒沼澤時都會減少，必須在宿屋中休息恢復，或用回復作用的寶物及法術來回復，若是歸零時便會死亡，必須去教會讓神父祈福才能還生。

三、MP（魔力）：魔法使用的必要能力，在／記號右方的是最大值，左方的則是現有值，在使用不同的魔法時，會消耗不同的數值，必須在宿屋中睡覺或用回復MP用的寶物才能回，數值不夠時便無法用魔法。

四、經驗值：表示你打倒怪物所獲得的數值，在／記號右方的是下一次升級所需累積的數量，而左方的則是你已經獲得的數量。

五、AP（攻擊力）：自身打擊敵人的數值，等級上升或裝上武器時都會上升，數值愈大，在戰鬥中給敵人的傷害也愈強。

六、AC（防禦力）：對敵人攻擊的對抗能力，等級上升或裝上防具時都會上升，數值愈大，在被敵人攻擊時所受的傷害也會降低。

七、素早さ（速度）：表示此人的機動能力，等級上升或在其它項目上裝了特殊的寶物後會上升，此值影響到你戰鬥中先出手的機率及逃跑的成功率。

八、賢さ（智力）：表示此人智慧的能力，等級上升或在其它項目上裝了特殊物品時也可提升，此值關係到魔法的威力。

九、運：表示此人的運氣數值，等級上升或在其它的項目上裝了特殊物品後，也是能使數值上升，此值關係到攻擊敵人的命中率及魔法的準確度。

十、右、左、頭、體、他：表示各部位裝備在身上的裝備圖樣及名稱。

◉戰鬥指令：

一、攻擊：

普通的作戰指令，是以手上裝備的武器直接向敵人進行攻擊之用。

二、魔法：

用魔法進行作戰之用，選擇好後，指令一下達便可用出魔法。

三、道具：

使用道具來作戰的指令，可用來做攻擊性或回復性的寶物施行之用。

四、防禦：

不想作戰，只想抵擋攻擊時，用了此指令後，如此人被敵人打中時，傷害會減少一半以上。

五、逃げる（逃跑）：

若情勢對我方不利時，用此指令可逃離戰鬥，在一般敵人的戰鬥中，逃跑的機率皆在90％以上。

不幸在路中被凱姆劫去的古蕾亞。



◉我方登場角色

傑亞魯（ケアル）



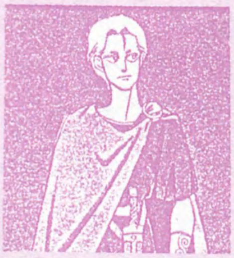
古蕾亞（クレア）



普先（プゼン）



吉特（ジト）



圓雅（エンヤ）



（攻擊魔法：風系）

咒文名 / 消費MP	使用對象	效果	使用場合
セイル / 4	敵一人	以旋風向前捲住敵人，使其被風吹傷。	戰鬥中
ルセイル / 16	敵一人	更強大的風暴，可給敵一人更強的傷害。	戰鬥中
ルセイド / 24	同種族一群	由地面使出龍捲風，可攻擊敵一種族的敵人。	戰鬥中
ガルセイド / 42	敵人全體	呼出風精靈，在大地吹起飀風，可使全部敵人受傷。	戰鬥中

（攻擊魔法：爆裂系）

咒文名 / 消費MP	使用對象	效果	使用場合
ザログ / 6	敵一人	可在敵一人前面產生爆炸，炸傷來犯的敵人。	戰鬥中
ザログル / 26	同種族一群	可在同一種族敵人前方產生爆炸，使此一種族的敵人受傷。	戰鬥中
ガナロッグ / 80	敵人全體	可在敵人前面產生大爆炸，讓全部敵人受傷。	戰鬥中

（間接攻擊魔法）

咒文名 / 消費MP	使用對象	效果	使用場合
ルシール / 5	敵一人	可封住敵人，使其無法施展魔法。	戰鬥中
メルシル / 10	敵一人	十分神秘的法術，成功率不高，但一旦命中的話，不論敵人HP有多少，也會一瞬間消失。	戰鬥中
エルシール / 50	同種族一群	與メリシル效用一樣，但效用更廣，可以一次攻擊到同一種族的敵人	戰鬥中
コールラ / 20	我方全員及對敵全體	奇特的魔法，使用後不知會出現何種的魔法，與道具的召喚之笛類似	戰鬥中
リボーン / 100	我方一人	可以化身成魔獸，使出各種特殊的魔法來攻擊或防守，而不論用何魔法，MP皆不消耗。	戰鬥中

◉魔法介紹

（攻擊魔法：火系）

咒文名 / 消費MP	使用對象	效果	使用場合
バム / 2	敵一人	以手中放出小型的火焰攻擊敵方一人。	戰鬥中
ルバム / 5	敵一人	以雙手放出中型的火焰攻擊敵方一人。	戰鬥中
ルバムド / 22	敵一人	最強的對敵一人的火焰，以全身怒火將力量爆發出去。	戰鬥中
ドルバムド / 15	同種族一群	以地中之火向敵一種族的怪物噴發。	戰鬥中
ガルバムト / 35	敵人全體	呼出火精靈，使大地產生火柱，全體敵人都會受重大的傷害。	戰鬥中

（攻擊魔法：雷電系）

咒文名 / 消費MP	使用對象	效果	使用場合
サンド / 7	敵一人	以小型的閃電劈向敵人頭頂。	戰鬥中
ルサンド / 22	敵一人	以更大的電波打向敵人，使其受傷。	戰鬥中
ルガンド / 40	敵一人	最強的雷電，可給一名敵人最痛快的一擊。	戰鬥中
ドルバムド / 35	同種族一群	使天空落下許多電擊波，劈向同種族的敵人。	戰鬥中
ガルサンド / 62	敵人全體	最強的電擊魔法，巨大的雷柱降下攻擊全部的敵人。	戰鬥中

（攻擊魔法：冰系）

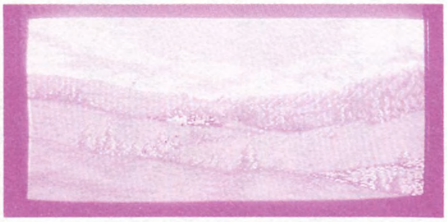
咒文名 / 消費MP	使用對象	效果	使用場合
ブリル / 4	敵一人	以冷氣吹向敵一人使其凍傷。	戰鬥中
ルブリス / 10	敵一人	以更強大的冷氣團向敵人吹去，可給其更大的傷害。	戰鬥中
ブドリス / 17	同種族一群	在敵一種族的怪物前方吹起雪花，使其結凍硬化。	戰鬥中
ブガリス / 26	敵人全體	在天空降下冰雹，可打中畫面上全部的敵人。	戰鬥中
ブガラルス / 50	敵人全體	最強的冰系魔法，可颳起暴風雪使其急速凍結	戰鬥中



年輕英俊的傑亞魯。



天真善良的古蕾亞。



故事發生的羅斯克蒙之村。

（防禦魔法）

咒文名／消費MP	使用對象	效果	使用場合
バリン／4	我方一人	可防止敵人魔法以外的攻擊。	戰鬥中
ルバリド／20	我方全員	可防止敵人魔法的攻擊。	戰鬥中
ティム／4	敵／我方一人	可使一人的速度上升。	戰鬥中
ティルノ／20	我方全員	可使全員的速度上升。	戰鬥中
ラティルノ／0	敵一人	可吸取敵人的MP值。	戰鬥中

（其它魔法）

咒文名／消費MP	使用對象	效果	使用場合
リモン／8	敵。我方全員	可一瞬間回到曾去過的街道，在戰鬥中使用則可使敵人被傳送到異次元去。	通常／戰鬥中
ルリモン／8	我方全員	可從迷宮中一下子回到地上。	通常
エルモラン／8	我方全員	在你取得飛空船後，用此魔法可一下子將停靠在他處的飛空船呼叫過來。	通常
エルネイフ／8	我方全員	不管在那裡，可一下子跳回船停靠的位置。	通常／戰鬥中
ルミエナ／7	────	可使隊伍透明化，減少與弱敵相遇的機率，以節省時間。	通常
オプ／0	我方全員	可打開上鎖的一般大門。	通常
フロエウ／7	敵一人	可使全隊浮在半空，在通過毒沼澤地時便不會扣HP值。	通常
クバース／7	敵一人	催眠敵人，使其不能動作。	戰鬥中
レプジョン／10	敵一人	使敵人頭腦錯亂，讓他發狂攻擊自己人。	戰鬥中
アプシャル／10	敵一人	使伙伴的肌肉力爆發，可使AP（攻擊力）上升2級。	戰鬥中

（治療魔法）

咒文名／消費MP	使用對象	效果	使用場合
ライヒ／3	我方一人	可回復一人少許的HP值。	通常／戰鬥中
ルライヒ／7	我方一人	可回復一人大量的HP值。	通常／戰鬥中
メルライヒ／10	我方一人	可回復一人全部的HP值。	通常／戰鬥中
ライヒラー／30	我方全員	可回復全員少許的HP值。	通常／戰鬥中
ライヒスト／90	我方全員	可回復全員全部的HP值。	通常／戰鬥中
エイノム／4	我方一人	可使伙伴中了毒（どく）、麻痺（まひ）、催眠（ねむり）、混亂（こうらん）的狀態回復	通常／戰鬥中
リレイト／10	我方一人	成功機率不大，成功後可使死去的伙伴復活，而HP則會成為只有1的狀態。	通常／戰鬥中
ルリレイト／20	我方一人	成功率和リレイト一樣，但一成功可使死去的伙伴復活，HP也會全滿。	通常／戰鬥中
メルリレイ／40	我方一人	使用後，一定會成功的復活魔法，HP也會全部恢復。	通常／戰鬥中

◉各角色所能使用的魔法名稱

	ケアル	クレア	ジト	ブゼン	エンヤ
バム				○	○
ルバム				○	○
ルバムド				○	○
ドルバムド				○	○
ガルバムド				○	○
サンド				○	
ルサンド				○	
ルガント				○	
ドルサンド				○	
ガルサンド				○	
ブリス		○			
ルブリス		○			○
ブドリス		○			○
ブガリス		○			○
ブガラルス		○			
セイル	○	○			
ルセイル	○	○			

	ケアル	クレア	ジト	ブゼン	エンヤ
ルセイド	○	○			
ガルセイド	○	○			
ザログ				○	
ザログル				○	
ガナロッグ				○	
ルシール				○	
メルシル				○	
エルシール				○	
コールラ					○
リボーン					○
バリン	○	○		○	
ルバリド	○	○		○	
ティム					○
ティルノ					○
ラティルノ					○
ライヒ	○	○			
ルライヒ	○	○		○	

	ケアル	クレア	ジト	ブゼン	エンヤ
メルライヒ	○	○		○	
ライヒラー	○	○		○	
ライヒスト	○	○		○	
エイノム	○	○		○	
リレイト		○		○	
ルリレイト		○			
メルリレイ		○			
リモン	○				
ルリモン	○				
エルモラン	○				
エルネイフ		○			
ルミエナ					○
オブ					○
フロエウ					○
クバース		○			○
レプジョン					○
アプシャル				○	

（遊戲攻略）

當你在SUPER SYSTEM CARD Ver.3.0版本的標題畫面，輕輕的按下控制器上的開始鈕後，一段令你一生難以忘懷的美麗神話，就會以迷人的旋律及世外桃源般的情景，浮現在你的面前，一個不同於所有RPG型態的動人故事，就將要漸漸與您的心產生共鳴，並吸引所有人的目光，直到劃上休止符的那一刻方能平息。

選擇重新遊戲（BEGINNING）指令後，故事便由主角傑亞魯（ケアル）所在的羅斯克蒙之村（ロスコモン村）展開，今天村內有一件大事，那便是傑亞魯（ケアル）將要與村長孫女古蕾亞（クレア）結婚了，但依照本地的慣例，在結婚之前，要先去取得尼古雷吉洞窟（ニューグレンジ洞窟）中的神秘花朵，並帶去克庫城（コーク城）交給國王，才能受到祝福成為夫妻。

一大清早，當窗外的陽光才微微的射入房內時，傑亞魯（ケアル）便被母親叫了起來，沈睡中的傑亞魯（ケアル）還弄不清楚時，母親便告訴他：「笨蛋，今天可是你的大日子，難道你忘了嗎？」傑亞魯（ケアル）此時馬上由床上跳了起來大叫說：「哇！我竟忘了此事，真是個糊塗蟲，終身大事可不能亂來耶！」

說完話後的傑亞魯（ケアル）便趕緊換裝梳洗，不久便衣著整齊的步出了家門，先趕緊向南走過小橋，到右下方的村長之家前，此時你已經看見古蕾亞（クレア）站在門前等待，真是不好意思，上前去和她交談後，古蕾亞（クレア）便滿心愉悅的原諒你的晚到，並親切的向你寒喧，隨後她便要你先行拜訪村長，而她則去村口的樹下等待。講完後他便退後，使你得以進入屋中。

你進了屋中和和村長交談後，村長便對著你說：「終於到了出發的日子，從今爾後，古蕾亞（クレア）的一生就要仰賴你了。」正當主角高興之時，村長卻嘆了一口氣說道：「我有一件事要告訴你。」隨後便以顫抖的聲音說：「我的孫女古蕾亞（クレア），其實是我二十年前在村口拾獲的棄嬰，但她卻不知情，一直把我當成爺爺一般的看待，而我卻不願意告訴她實情，以免她難過，現在我告訴你，希望你能保守這個秘密，並替我好好照顧她。」

聽完這個驚人的秘密後，傑亞魯（ケアル）以自信的口氣告訴村長說：「我的生命將為保護她而生存於世界上。」在村長聽到此話後，便放心的祝福你，並給你500元，叫你去此村東方的奇魯蒂亞之町（キルデアの町），這是你第一個目的地。

◉愛之旅的展開

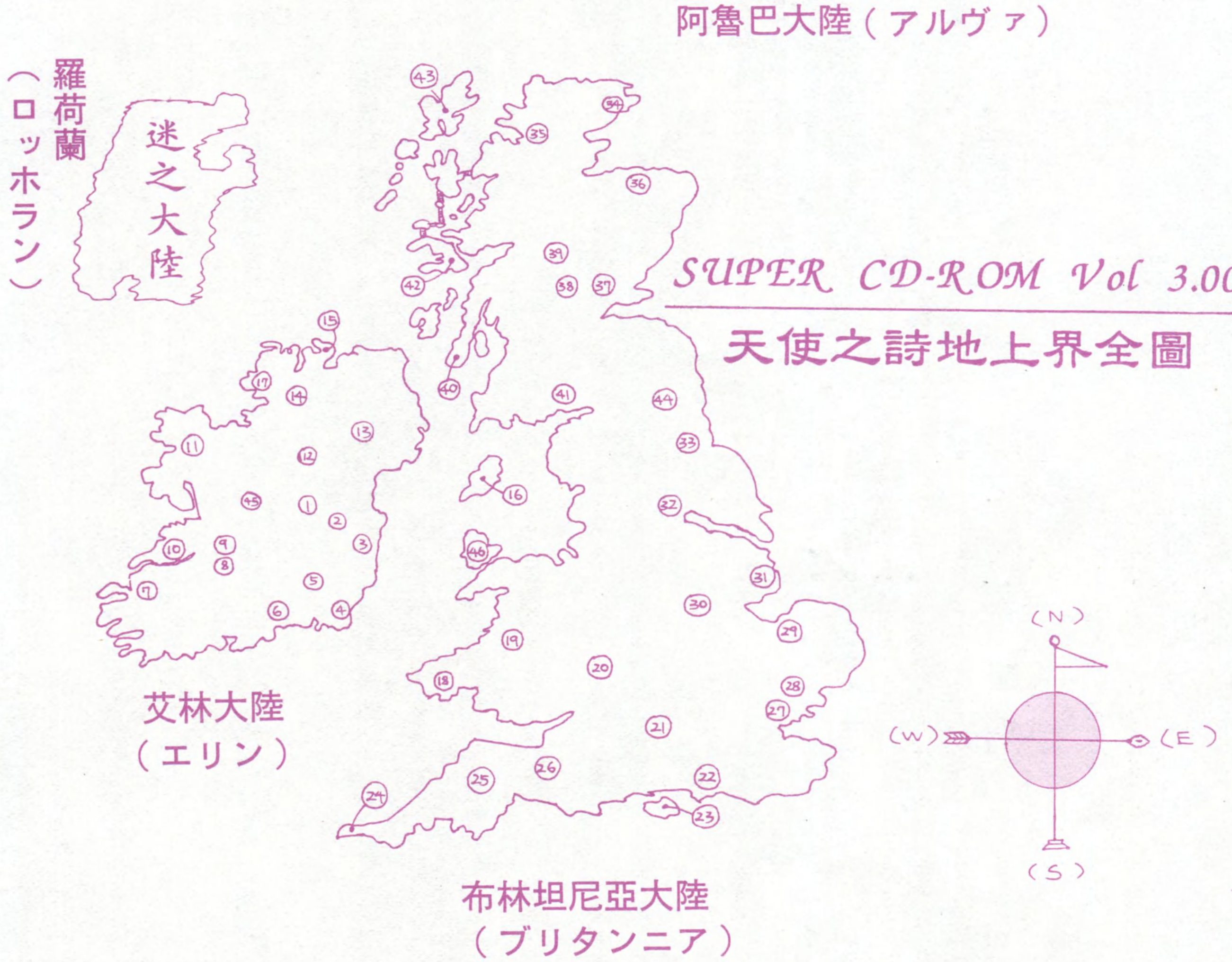
出了村長之家後，往左上過了小橋回到家門前，此時可以看見村人已經列隊在等候你了，你和母親交談後，慈愛的母親便交給你聖者の短劍、なめし革の盾（熟皮革之盾）、格子の帽子及布の服等裝備品，而接受祝福的旅行就要在此展開了。

當畫面漸漸暗下再起後，真正的序幕才要展開，隨著音樂的再起，CD-RO^{2}M的魅力又要再現了，那便是與衆不同的動畫表現方式，傑亞魯（ケアル）與父母道別後，便親切的與每一位來相送的人一一道謝，而大家也高興的以花瓣灑落在他的身後，這是多美的一幅畫面啊！

而村口的樹蔭下，美麗的古蕾亞

SUPER CD-ROM Vol 3.00

天使之詩地上界全圖



（天使之詩地上界三大陸地圖編號註解）

1 ロスコモンの村（羅斯克蒙之村）
2 キルデアの町（奇魯蒂亞之町）
3 ニューグレンジ洞窟（尼古雷吉洞窟）
4 ほこら（小廟）
5 魔樹林
6 克庫城（コーク城）
7 港町トラリー（港町特拉利）
8 川の抜け穴（河川地道）入口
9 川の抜け穴（河川地道）出口
一〇 ほこら（小廟）
一一 魔術師の村メイョ（魔術師之村梅依尤）
一二 ケルピーたちの川（傑魯皮居館之川）
一三 湖の町モリス（湖之町摩利斯）
一四 オーマーの塔（歐曼之塔）
一五 ほこら（小廟）
一六 マナナーン神殿（瑪娜南神殿）
一七 漁村キリーベグス（漁村奇利貝古斯）
一八 ペンブローク港（佩布羅克港）
一九 バンゴアの塔（班葛亞之塔）
二〇 モントゴメリー城（蒙特葛梅利城）
二一 石の町ストーンヘンジ（石之町斯特方吉）
二二 ポーツマス港（波茲馬斯港）
二三 ほこら（小廟）
二四 ペンザンス村（佩札斯村）
二五 城塞エクセター（艾庫塞塔城塞）
二六 グラストンベリの丘（古拉斯多貝利之丘）
二七 ワイモンダムへの洞窟（瓦依蒙達姆之洞窟）入口
二八 ワイモンダムへの洞窟（瓦依蒙達姆之洞窟）出口
二九 盗賊の町ワイモダム（盜賊之町瓦依蒙達姆）
三〇 ほこら（小廟）
三一 メイプルソープ港（梅依普魯索布之港）
三二 背徳の町ヨーク（背德之町尤庫）

正低著頭等待著傑亞魯（ケアル）的到來，而告別衆親友的傑亞魯（ケアル）也急急忙忙的呼喚著古蕾亞（クレア）的名字，並跑到她的面前，見面之後，兩人便牽著手，向著前方開始旅行，在蔚藍的晴空下，傑亞魯（ケアル）與古蕾亞（クレア）的笑聲，彷彿為這美麗的大地，注入了另一股生命的力量。

冒險便由艾林（エリン）大陸展開，開始時等級還不高，你先在村外把傑亞魯（ケアル）身上的物品裝備完畢後，四處殺敵人提升等級，ＨＰ不足時，回到村內自己的家中和母親交談，便可免費住宿恢復能力，值得一提的是，在此村有兩個重要情報，一個是在自己家下方的樹林缺口內，有一名身著紅衣的男子，他會告訴你旅行的順序，而村內右上方馬場旁的屋子內，也有一名穿藍色上衣的男子，交談後也可以得知要前去取得祝福用花朵的名稱，這兩個情報和先前村長告訴你古蕾亞（クレア）身世的情報，會一起被你指令的記事本（メモ）給記載下來，在往後的冒險中，此指令會帶給你相當大的助益。

兩人的等級在5級以上後，便可由南方的山路走到東方的奇魯蒂亞之町（キルデアの町），進去之後往前走幾步，可以看見有兩間武器防具屋，由於左右方沒開，況且又大排長龍，所以先去左方那一間買一買裝備物後，再順便去宿屋（ＩＮＮ）休息一下吧！

正當你走到宿屋前時，卻發現門上鎖著，你按I鈕推開大門後，走進去一看，竟然沒看見老闆，由樓梯上了2樓後，和下方的男子交談，得知在此地的墓園中，似乎埋著什麼東西呢！聽完後下樓出了宿屋，然後走到最左下方的屋內，會看見床旁站著一名身著紅衣，下身著白裙的女子，她叫做羅茲（ローズ），和也交談後得知宿屋的主人名叫格雷克（グレコ），現在可能在教會旁的墓園中。說完後她便跑走了。

你出了屋子後，沿著街道中央走到上方，便可以看見中央有一個教會的大禮堂，裡面是傳達基督教的地方，不過據說以前是多魯依德教的教堂，不知何時才改變的。不管這了，先走到左方的墓園中，可以看見一名全身紅袍的男子，他便是格雷克（グレコ），和他交談後，他得知羅茲（ローズ）擔心他的安危後，便匆匆忙忙的跑走了。

你先別急著走，你調查一下左方的墓石板，便可找到剛才別人所說的埋藏物，破滅之短劍（滅びの短劍），這便是剛才格雷克（グレコ）一直在找的物品，取得之後，先走入教堂內，在祭壇前方有一名主教，和他交談後，他會告訴你我們所要的花朵便藏在右方的尼古雷吉洞窟（ニューグレンジ洞窟）中，而這段話也是一個重要情報。

聽完之後，由教會右方牆旁的樓梯走上2樓，在上面有一個寶箱，打開可得300元，取得後和樓上持枴杖老人交談，便會知道原來羅茲（ローズ）與格雷克（グレコ）是夫妻，難怪羅茲（ローズ）這麼擔心他。

接下來你下樓並走出教會，向路人打探一下情報，在道具屋後方的街道上，也有一名全身紅衣的小女孩，交談後可得知有關魔法之村梅依尤（メイヨ）的情報，這也是重要的消息，另外從其它路人口中也可以聽到此村南方有關魔樹的傳說，都聽畢後，你便步出此鎮準備前去取得花朵吧！

◉祝福的洗禮

出了奇魯蒂亞之町（キルデアの町）後，往下繞過山，進入右方的尼古雷吉洞窟（ニューグレンジ洞窟）後，往前走過橋後，前方會有三條路，先走右方那一條，裡面有五個寶箱，由左至右分別裝著200元、藥草袋（くすり草）、空寶箱、350元及110元，而左方那一條路的盡頭也有一個寶箱，裡面裝得也是藥草袋（くすり草），都拿了之後，由中央的路向上走到底，便會到達一片翠綠的草地，在陰暗的洞穴中，突然發現一朵綠色的花在迎風搖蕩，啊！那不就是我們要找尋的艾利卡之花（エウリカの花）嗎！上前調查摘下來後，便可大步的走出這令人不舒服的地方，準備去克庫城（コーク城）完成祝福的洗禮，這樣便可以成為正式的夫妻了，想到這裡卻步也不自覺的輕鬆起來了。

走出了洞窟後，往下走到底有一座小廟，但沒什麼作用，往左過橋後，會看見一個小土坡，上面有兩顆大樹，看起來沒什麼奇怪，但其實都藏有好東西呢！在兩顆樹下調查後便可以取得魔樹の葉及大樹の葉（作用請參考寶物介紹），啊！我竟忘了告訴大家一件事，剛才在奇魯蒂亞之町（キルデアの町）墳墓中挖到的破滅之短劍（滅びの短劍），在戰鬥中當道

三三 ほこら（小廟）
三四 ヘルムズテール村（黑魯姆茲特爾村）
三五 ほこら（小廟）
三六 キース村（基斯村）
三七 ほこら（小廟）
三八 オーキルの町（歐基魯之町）
三九 オーキルの洞窟（歐基魯之洞窟）
四〇 カンベルタウン（卡貝魯塔渥之村）
四一 ほこら（小廟）
四二 ホリン村（荷林村）
四三 ハリス村（哈利斯村）
四四 チェピオト城（加皮歐特城）
四五 忘卻の村ニーナ（忘卻之村妮娜）
四六 ほこら（小廟）

具使用後，會產生如間接攻擊魔法（メルシル）的效果，在初期使用這物品，可產生相當大的功效哦！

拿了兩片樹葉後，由上方的路繞到左方過橋後，往下走便可遙遙望見目的地克庫城（コーク城），想到馬上便能完成試練的洗禮，兩人不僅發出了會心的微笑，不多說了，趕緊過橋吧！

◉古蕾亞的劫難

正當你步過橋樑時，東方的天空突然飛來了一個魔怪，他會在戰鬥中大發神威，一瞬間便擊倒了傑亞魯（ケアル），並在我們的面前抓走了新娘古蕾亞（クレア），雖然你不停的叫喊，卻依然無法挽救這無情的命運。而絕望又負傷的傑亞魯（ケアル）便在此巨變的衝擊下昏迷了過去。

不知過了多久，當畫面再起時，傑亞魯（ケアル）已被人救回了奇魯蒂亞之町（キルデアの町）教會左方的2樓房間中了。傷口還隱隱作痛的傑亞魯（ケアル），在由床上起身後，一旁看護的老人便跑去帶來了一名婦女，經由他們口中得知，原來我是被來往旅行的商人發現的。傑亞魯（ケアル）在了解後，便緊張的大叫著古蕾亞（クレア）的名字，但卻沒有任何的回音，失望的傑亞魯（ケアル）只好決定先獨自一人前去克庫城（コーク城）面見國王再說吧！

首先去打開此樓的寶箱，也可以和右方2樓中的寶箱一樣，取得300元的金錢，下樓之後步出教會，並走出此町後，便快去克庫城（コーク城）內吧！

進城之後，先去問幾個重要情報，首先走到水池上方的城門口左方，會有兩個穿紅衣的男子，和他們交談後，其中一人會告訴你有關港町トラリー的事，隨後便驚慌的走掉了，接下來再走到最右上角的城牆邊，可以看見一個長梯，上去之後有一個士兵，由他所站之處向左繞到西南方的走道上，可以看見另外兩個士兵，其中一個交談後可以聽見抓走古蕾亞（クレア）魔物去向的情報，聽完了之後，照原路走下城牆上的走道後，先去買一買武器並睡覺記錄一下吧！

準備完畢後，由中央進入城內後，由樓梯上到2樓去面見國王吧！到了王宮2樓的大殿後，會看見王座上坐著哈依德國王及一名隨從，和國王交談之後，他便驚訝的問道：「什麼！新娘不見了。」傑亞魯（ケアル）便告訴國王說：「在前來這地方時，不幸被魔物抓走了。」在傑亞魯（ケアル）告知國王此事後，國王便向你表示說：最近在他的領地內常常發生魔物侵擾的事件，而通常他們都是被天空中神出鬼沒的飛行魔物所侵犯，而接下來國王又向你透露古蕾亞（クレア）與天上界的人民似乎有不尋常的關係。

而在他講完了一段情報後，又拜託你前去救出古蕾亞（クレア），並調查此一事件，為了怕你勢單力薄，他便介紹一名叫普先（ブゼン）的人給你知道，此人住在有魔術之村之稱的梅依尤村內，他原是多魯依德教的神官，是個十分勇敢的人。

講完之後，他便交給你王の使書，並取走你的花朵，和國王的會面結束後，打開他身旁的寶箱便可得300元，而此樓下方有一扇門，打開後到右方也有一個門，但打開它進入門內後，卻發現還有一個金色的門，那現在可沒法打開，有寶箱也只能望門興嘆了。

下樓之後走出了王宮，在走出此城前，向衛士交談後，得知伙伴普先（ブゼン）便住在此城往西的方向，聽了這個重要情報後，便出城吧！

◉盜賊尼依魯的告白

出去之後往左過橋，接著沿路走出層層山峰後，便可到達位於西方海岸的港町トラリー，進了此鎮後，不論如何先去睡一覺，而當你醒來之後，卻意外的發現，不知在何時，你身上所帶的錢已經全部不見了，氣急敗壞的傑亞魯（ケアル）便連忙跑下樓，向宿屋老闆查詢。

由老闆的口中得知，由於最近海面不太平靜，所以此町的漁夫們都不敢出海捕魚，以致生活發生了困難，所以他們這些漁夫在晚上常去偷取往來旅人的物品，而詳情他也不確定，不過去酒場（BAR）走一趟的話，或許會有一點頭緒呢！

聽完了老闆的消息後，傑亞魯（ケアル）便向老闆道謝後走出了宿屋。接下來便是去左下方的酒場（BAR），在門口處有一名女子，和他交談後，他便會受你的委託而入屋內打探消息，不一會他便出來了，隨後他便告訴你，昨天一名叫尼依魯（ネイ



被吉特飛刺砍斷右手的普魯多。



途中再度出現的伙伴吉特。



終於到了出發的日子。



兩人為了終身大事，踏上了試練的旅程。

ル）的男子在此喝酒一直到很晚才回去。

在得知此一線索後，接下來便是進入酒場（ＢＡＲ）內一探究竟吧！當你推開那大門後，噗鼻的酒味便迎面飄來，真是個令人不舒服的地方。進去之後，和櫃台前的人交談後，知道了另一個訊息，原來昨天喝酒直到深夜才回家的尼依魯（ネイル），他也是個漁夫。講完之後會看見左方桌前另有一名男子，但交談時他只是凶巴巴的叫你離他遠一點，算了，不要理他，我們先去找尋尼依魯（ネイル）的住家吧！

出了酒場（ＢＡＲ）後，往左方的路一直走上去過橋後，在眼前出現的第一棟房子便是尼依魯（ネイル）住的地方，進去之後左方的床旁站著一名婦女，和他交談後，他便告訴你他是尼依魯（ネイル）的太太，他先生常常不在家，而賺了錢後又喜歡去喝酒，真是令她十分擔心。既然他不在此地，我們只好出去另尋他地了。

走出了尼依魯之家後，往右方走到最後一間屋子前，會看見入口處有兩名婦女來回走動，其中一名穿著全身白色的服裝，在陽光的照耀之下，顯得特別的醒目。和他交談之後，由其口中獲知了重要情報，那便是他昨天很晚的時候，他曾看見尼依魯（ネイル）在宿屋附近徘徊。

聽完了這段話後，傑亞魯（ケアル）更加懷疑自己的錢是被尼依魯（ネイル）給偷走了，所以現在必須找出這個犯人來，但不知他究竟什麼樣子，接下來你再進入尼依魯之家隔壁的房子，在右方的床邊也站著一名身著白衣的婦女，在和他交談後得知，尼依魯（ネイル）最近在籌錢，因為他無法出海捕魚，以致家計有了困難，昨天他才來過我家找我們當家的借錢呢！

在這名婦女與你的交談結束後，我們綜合了各人的意見後思考了一下，嗯！剛才在酒場（ＢＡＲ）中對你凶巴巴的男子最為可疑，現在便去探一探口氣吧！決定了之後，你便趕回酒場（ＢＡＲ）內，然後走到左方和正在桌旁酗酒的男人做第二度的交談吧！

傑亞魯（ケアル）一見面後，便問他是不是尼依魯（ネイル），而結果果然不出所料，他正是尼依魯（ネイル），而當他問你何事時，你便一五一十的說出自己金錢被盜，而大家又曾看見他在旅館附近遊走的經過。此時尼依魯（ネイル）便彷彿很緊張的大罵你無禮，並說他昨晚很早便回家了，不信的話，可以回去問他的老婆。講完了話之後，他便很快的舉起酒杯一飲而盡，似乎在掩飾他心中的不安吧！但是姑且相信他一次，先回他家再去找一次他太太問個清楚吧！

出了酒場（ＢＡＲ）往上走過橋再度進入尼依魯（ネイル）之家後，和其妻子交談問道：「你先生昨晚在什麼地方？」但回答卻是令你十分意外的，他竟否定了尼依魯（ネイル）在酒場（ＢＡＲ）向你所說的話，他太太向你表示說，尼依魯（ネイル）一直到很晚才醉醺醺的回來。可見剛才我們被騙了，大事不妙，趕緊回去酒場（ＢＡＲ）再說吧！

當你步出大門後，便急急忙忙的回到酒場（ＢＡＲ）內，只見什麼人也沒了，只剩老闆一人，在向老闆詢問後才知道尼依魯（ネイル）剛才慌慌張張的走了，此時在門外的女子也跑了進來，他告訴你剛才看見他往噴水池方向走了。

聽完之後我們便出了大門，現在馬上走到右方的噴水池前，便會看見尼依魯（ネイル）正站在池旁，一臉神秘的樣子，上前向他交談後，他一見我們追來，便大叫一聲跑走了。你趕緊追回他家中後，由樓梯上了2樓，便可看見尼依魯（ネイル）的女兒站在床前，眼睛銳的玩家們仔細看一看畫面，便不難發現尼依魯（ネイル）正躲在左下角的窗口，上前去找出他來吧！

而當你上前抓到他後，他便慚愧的向你認錯，並說出原因來，由於海上魔物橫行，所以無法出海捕魚，自然無法維持太太及小孩的生計，因此才會偷了我們的錢。而正直的傑亞魯（ケアル）也向他說出自己的心態，表示並不怪他，這一切都是魔物所造成。

在尼依魯（ネイル）得知你不追究後，一家高興的在一樓排成一列向你道謝，和三人都交談過後，為了幫助他們一家人渡過難關，傑亞魯（ケアル）便熱心的不向他們馬上要回錢，只叫他們以後再還就行了，隨後便離開了此屋，但此時身上沒有半毛錢，想到這裡就心酸啦！但你放心，好人必定有好報，在酒場（ＢＡＲ）外的河邊有三個木桶，最左方的調查一下後，居然可以找到1000元呢！有了這筆錢，那便不怕旅途艱難了。

在此順便告訴玩家們一件事，在剛才尼依魯（ネイル）之家的2樓上有一個寶箱，裡面裝的是女生穿的遊女の服，但在正常狀況下，各位的道具欄內恐怕都已經裝得滿滿了，所以先別拿吧！一個人只能帶八種物品（還包括武器及防具），實在是不合理的。

◉伙伴普先的加入

完成了這個任務後，便走出了此地向北方前進，不久便可看見一個洞穴，那便是渡河的河川地道（川の抜け穴），趕緊進去吧！由地上躍下後，便會到達地道內部（請參考迷宮附圖①），此迷宮在Ｂ３Ｆ中有兩條渡河，因水流湍急而無法過去，但其實出去的路徑正在河川對岸，為了要使水流停止，你必須由Ｂ１Ｆ的下1及下3的樓梯到Ｂ２Ｆ內調查水門，便會發現開關，按要（はい）後，把它們都給關上後，再由Ｂ１Ｆ的下2樓梯到達Ｂ３Ｆ的地底水門前，陸地便會乾涸，往右下方過河之後，便可以看見上去的樓梯，一直向上走之後，

到了B1F便可看見出去的洞口。

出了洞窟後，在左方角落的海岸旁有間小廟，沒什麼大作用，往上一直走到西北方，會看見左方及右方各有一個山丘組成的高地，左方的山丘上有一個村落，那是魔術師之村梅依尤（魔術師の村メイヨ），我們要找的人普先（ブゼン），便住在這裡，而右方的山丘上則有一個渡橋，但在沒有找到普先（ブゼン）之前便無法過去。所以先去左方的山丘上的村莊吧！

進去之後先睡一覺回復能力，天亮之後到最右上的屋子內，便會見到和藹可親的普先（ブゼン），和他交談之後，他卻說他很忙，而趕你出去，原因是他現在正為如何打倒海神而煩悶的不見任何人。我們在被趕出去後，傑亞魯（ケアル）不死心的再度進入找普先（ブゼン），在我們表示身分並出示克庫城（コーク城）國王交給你的國王の使書後，他便會加入你的行列，並告訴你要你去打倒在東北方歐曼塔（オーマーの塔）中的魔物。

兩人結伴之後，走到此村下方入口處，在右方石柱遍佈的石地上，有一名身著橘紅色衣服的持杖老人，他會告訴你在此村東南方向的河川旁，有隱密的村莊，聽完後，再到道具屋前方，也有一個同樣穿著的魔法師，和他交談後，他便告訴你他有占卜的能力，問你需要他服務嗎？（廢話！不要錢當然要），回答他是（はい）之後，傑亞魯（ケアル）便會問他古蕾亞（クレア）的去向，而他在施展魔力後，便會告訴你古蕾亞（クレア）被囚禁在布利坦尼亞的一處高塔中。為了解救心愛的妻子，傑亞魯（ケアル），一定要勇敢的向前進。

聽完了占卜師的話後，便離開了此村，隨後便走下山丘繞行到右方的山丘上，過了小橋後，往南走過山路後，會看見一條小橋跨過河川，在對岸的草地上有一個相當特殊的地形，在樹林缺口的中央，有一塊橢圓形的雜草區，其實便是剛才魔術師の村內的人告訴你的隱藏村莊傑魯皮居館之川（ケルピーたちの川），進去之後會發現只有兩間屋子及一台水車，和屋內兩人都交談後，在水車屋右方的河邊便會出現一名紅衣服的小孩，看起來蠻怪異的樣子，上前交談之後，我們便會被莫名奇妙的抓入河中，當你再醒起時已經被關在牢中。

◉水妖精傑魯皮族的會面

當普先（ブゼン）喚醒昏迷的傑亞魯（ケアル）後，你去調查一下牢門後，遠方便會跑來一名女子，她在打開所有被關的牢門後，便跑到你的牢門前和你交談，據她表示說，她是在河川內住的傑魯皮族的妖精，是來這裡解救我們及其它地上被抓來此地居民的，我們都是被她父親抓走的，因為此村從事著染料的事業，混濁的水源使得他們河裡的妖精們都受不了，因此憤怒的父親便指揮著魔物由河中出現，他認為只要全村都被他消滅了，我們便可生存下去了。

出了牢門後，往前一直上樓梯，到了第3層之後，由中央上前時，傑亞魯（ケアル）會突然發現前方有人，因此便和普先（ブゼン）躲藏在柱子之後，當兩人偷偷的探頭出去一看時，竟然發現剛才救你的女孩也在那，經由他們的交談得知，站在中央的持杖老人便是族長，名叫索西（ゾシ），而那名女孩便是他的女兒莉妲（リタ），他們因為觀念不同而爭辦著，族長索西（ゾシ）主張要抓光全部地面上的村人，恢復族人的安寧。但是女兒莉妲（リタ）卻主張與人類開誠佈公的談一談。

但族長在與女兒爭辦後，族長還是要以魔物攻擊。聽到此消息後，不忍見人民被迫害的傑亞魯（ケアル），便從柱子後面跑了出來大聲喝止，而族長在看見我們居然逃出來了，便憤怒的要殺我們這些地上人來血祭。隨後便以此族的秘寶「水晶球」來叫出黃金魔人這個怪物來攻擊我們，但善良的莉妲（リタ）在阻止父親的行為時，不慎打破了水晶球，使得黃金魔人發狂似的衝來，眼看莉妲（リタ）就要被打了，英勇的傑亞魯（ケアル）便和普先（ブゼン）衝了上去與黃金魔人決戰。

經過一番苦戰後，我們打倒了敵人，而在一旁目睹傑亞魯（ケアル）英勇作戰替他們抵擋黃金魔人的攻擊時，便深深的感到世界上還是有好人的，因此族長索西（ゾシ）便鄭重的向你道歉，並決定改變自己的觀念，重新對地上的人做友好的表示，因此便決定把牢中關住的人全放回地上。

在與莉妲（リタ）告別後，咻！的一聲，我們便回到了地上，想想剛才，彷彿就如夢一般，而當你走出了這個村莊之後，便無法再進入此村了，或許你就把剛才發生的每一件事及美麗女孩莉妲（リタ）的笑臉，當做是心中永不磨滅的一個秘密吧！

出了此村後，往北過橋繼續向上走，在正上方有一個毒沼澤，內部便有惡魔所居住的歐曼塔（オーマーの塔），先別進去，我們先到毒沼澤右方湖畔中的美麗城市，湖の町モリス（湖之町摩利斯）。

在白天進入此村的話，街上會相當的熱鬧，在路上有許多流動攤位（和台灣的夜市差不多），和一旁的人交談後，都會提供你物品販售的服務工作，其中不乏好東西在，要注意的



巨人普魯多的發狂攻擊。

是，由左方入口處算過來第三個攤位中，有販賣一種金の鍵，他可以打開上鎖過的金色門，記不記得從前在克庫城（コーク城）王宮2樓中，有一個金色的門無法開啟，有了此鑰匙便可以打開，但現在路途遙遠，先別急著回去，往後在順路去拿吧！但現在一定要先買一把來備用，而大家若是道具太多裝不下的話，在此村右上角有個OK便利商店，可以提供你存取金錢或道具的服務，大家可以好好利手利用吧！

◉歐曼塔的冒險

一切物品準備完之後，接下來便是問一問重要的情報囉！（白天時較好），首先到武器防具屋前，有一名穿白衣的女子，交談之後他又告訴你一個重要情報，他說海神瑪娜南（マナナーン）便住在曼島的神殿中，問完他之後，由此町入口吊牆旁的牆壁繞到右上角的陸地旁，便會看見一個地道入口，下去之後到了地下室內有一個老人，交談之後他便會告訴你在歐曼塔（オーマーの塔）中有一個紅色櫻桃（紅チェリー），他是海神瑪娜南（マナナーン）愛好之物，是其靈力的泉源，要解放他的能力必需具備這個物品才行，聽完了這個情報後，再走出此地下室便可以完成此村莊的事件了。

在此地任務完成後，去記錄一下便出村莊向歐曼塔（オーマーの塔）前進。此塔位於湖の町摩利斯（モリス）左方的毒沼澤之中，踏過了扣HP的地帶後，出現在你面前的便是歐曼塔（オーマーの塔），由中央的山丘緩緩進入塔內後，出現在你面前的便是陰深深的大門，進入之後便會發現此迷宮非常奇特，在一樓中沒有任何寶箱，只有好幾個樓梯，其實這整個迷宮只有最上層才有寶箱，而首領也在最上層，所以你不管如何走，只要到達最上一層即可，現在我就教各位最快的方法。

首先一進此迷宮後，往前一直走會先看見兩個樓梯在牆的兩邊，先進入左邊的上去後，便會到許多雕像擺設的二樓，此時你便會看見右方有兩個發亮的圖形，那便是特殊的傳送標記，踩上去之後會一下子傳送到此塔的各個不同地點，但先不要走，你走到雕像左下方又會看見一個樓梯，上去之後往右走會看見更多的記號，但你要走到牆旁的轉角前，會看見有一個‖的記號，踩上去之後便會到達三樓去，此時你正前方又有一個◣形狀的記號，踩上去後便可到四樓，再來便往前進入樓梯，便可抵達第五樓的最終層。

到了之後會看見前方有一個綠色的門，先別急著進去，在左右兩方各有九個寶箱，都是裝著金錢及藥草袋（くすり草）這個道具可以先拿一拿，然後便可以由中央的綠色門進入，當你一踏入門內後，前方突然傳來淒厲的叫聲及巨大魔獸的身影，原來守護塔中重要寶物紅色櫻桃（紅チェリー）的怪物瑪魯克吉亞斯（マルコキアス）出現了，他HP相當高，攻擊也很猛烈，必需不斷的補充HP來對抗，為了取得寶物，拼死要戰勝他。

勝利之後，魔物狂笑著說：「殺他後會使其它的魔物更加騷動，從今後，人類便要萬劫不復了。」話剛說完便不支倒地而亡，向前走到底後，便可看見裝著紅色櫻桃（紅チェリー）的寶箱，取得之後你便可從剛才左右兩間放著寶箱的房間中找到一處缺口，跳下去之後便直接回到一樓的大門外，出來到了塔外後，走回魔術師之村梅依尤（魔術師の村メイョ）內，找尋通往海神住處曼島（マン島）的方法。

◉海神神力的釋放

進入村內後，如能力不足的話，先去宿屋睡一覺再說，當精力充沛後，接下來我們便要在此村中尋找前去曼島（マン島）的方法，你走到最左上角的溪流源頭左方，你會看見一顆大石頭，旁邊站著一名全身素服的持杖老者，他會使物體浮起的浮遊術及空間轉移術，和他交談之後，他便利用魔力使石頭浮在半空中，在他露了此一驚人的魔力後，我們便不由得稱讚他起來，而他在我們的讚美之下，便感覺很得意，隨後他便願意以魔力將我們送到曼島（マン島）上，在你回答要（はい）之後，他便用空間轉移將你送到東方海中的曼島（マン島），這便是海神瑪娜南（マナナーン）所住的神殿所在地，為什麼海面會不平靜，現在便去找海神一探究竟吧！

進入此塔後，發現神殿的大門已經開了，難道在你之前已有人進入了嗎？不管了，先進去再說吧！到了內部一樓後，走到右上角樓梯上了二樓之後，在下方的牆壁由缺口處往左算過來第三個可以進入，裡面有一個隱藏地道，下去後便會進到一樓放寶箱的地方，有三個放著錢，兩個放著藥草袋（くすり草），拿了之後由樓梯再走回二樓後，由上方走出牆壁，再到左方第二根柱子中央，旁邊的牆壁也有裂縫，那也是隱密的道路，穿進去之後便又會發現住一樓的另一個樓梯，下去之後也有三個寶箱，打開拿完了之後，由樓梯再上回二樓後，便出現在二樓左上角的樓梯，向下走到底後，進入了往三樓的樓梯，便可到達神殿的頂樓。

當你由鮮紅的地毯向前走到上方後，居然發現海神瑪娜南（マナナーン）正被兩個魔物所控制了，難怪海上才發生那麼多怪異的現象，我們一定要救出海神，並使他靈力恢復，重新庇佑這海面的安寧。

首先你要打倒阻擋在通道前的布羅克魯（ブロケル），這海中魔女十分厲害，能操縱一隻大海蛟魚向你攻擊，而你打死蛟魚之後，他自身的魔力更會爆發，全身毛髮及衣服皆會舞動，此時他的攻擊力會更加猛烈，但HP卻不會超過一五〇，所以並不難打。

戰勝她之後，接著便要解決另外一隻六眼魔獸史庫雷（スキュレー），他的攻擊力及體力皆十分的高，打他時較需注意HP的數值，再度戰勝之後，傑亞魯（ケアル）便把歐曼塔（オーマーの塔）中取得的紅色櫻桃（紅チェリー）還給了海神，在海神瑪娜南（マナナーン）恢復了靈力之後，便告訴你他會恢復海的平靜，使得漁民們能再度出海捕魚，如此一來便可以坐船出海了，隨後傑亞魯（ケアル）便告訴普先（ブゼン）說：「現在我們便前去港町特拉利（港町トラリー）吧！」

接著普先（ブゼン）便使出魔法使我們由曼島（マン島）又會飛回艾林大陸（エリン）的魔術師之村梅依尤（魔術師の村メイヨ）內，睡完一覺記錄後，離開了此村，然後往原路走回剛才去過的歐曼塔（オーマーの塔）附近，在毒沼澤左下方的海邊，有一個村落，那便是漁村キリーベグス（漁村奇利貝古斯）。

◉吉特的加入

在晚上進了此村後，走到第一間屋子內會看見一名老人，和他交談之後，得知今天是滿月，傳說這一天的晚上會有螃蟹成群結隊的跳舞，但不知在什麼地方，聽完了這個訊息之後，走出這屋子再到隔壁屋丑前面，可以看見一名婦女，和他交談後才知道觀看此奇景的地點在此村東南方的海岸旁，隨後我們便前去當地看了一場精彩的表演，而看完後竟然可使兩人經驗值各上升一千，哇！真是賺死了！在結束此活動後，接下來便是等待白天的來臨，可先出村外再待白天時進入內部。

當白天進入後，在第二間房子下方有一個老人，他和此村駕駛的人是兄弟，和他交談之後便可得到乘船的許可，接下來便走到碼頭上，在船停處也有一個老人，和他交談完後他便讓你乘船到以前去過的港町特拉利（港町トラリー），到了之後在白天到以前你抓小偷時所去的尼依魯（ネイル）之家內後，和尼依魯（ネイル）的老婆交談，他便會感到高興的看見你而寒喧起來。他除了感謝你上次恕他丈夫尼依魯（ネイル），而他丈夫也交代他下次再遇見我們時，把渡海用的船送給我們，而且他也會將以前你遇見的伙伴吉特（ジト）介紹給你。

話剛說完，吉特（ジト）便由外面進入了，在兩人互相說出自己的境遇後，竟發現彼此同病相憐，在志同道合的情況下，他便加入了我們的行列，隨後大家便決定乘船，朝另一個未知的大陸布林旦尼亞（ブリタンニア）前進，而到了此島後，第一個目標便是指向班葛亞之塔（バンゴアの塔）。

出了此村後，便可看見帆船已停泊在港口，強大的海風吹著大大的帆布，看著迎風搖蕩的旗子，你的心中是不是也有所感觸呢？但你先別急著上船，記不記得在到達克庫城（コーク城）二樓的王宮時，右方的房間中有一扇金色的門打不開，如果你已經在湖之町摩利斯（モリス）買了金之鍵，便以從港町特拉利（トラリー）往右走回克庫城（コーク城）內，然後到王宮二樓去右方的房間打開金黃色的門後，再按I鈕推開大門進去開啟五個寶箱，有四個裝著傑特之葉（ケトの葉）這道具，而第五個寶箱則裝著只能使用的武器（クラウ・ソラス），他名叫庫拉索拉斯之劍，在戰鬥中對我方成員使用，可以有提升攻擊力2倍的魔法（アプシャル）的效用。

拿了此物品後，便可以回港町トラリー（特拉利），由碼頭上船後，便駕船向東南方航行，走到盡頭後便會看到右方布林坦尼亞（ブリタンニア）大陸的佩布羅克港（ペンブローク港）碼頭，上岸之後進入村內，先去右方的武器防具屋內添購一些裝備後，再到旅館睡一覺補足精神，接著在記錄日誌屋前和穿淡綠色洋裝的婦女交談後，聽到一個重要的情報，在南方的佩札斯村（ペンザンス村）中，有一個叫圓雅（エンヤ）的女孩，她也要打敗北方班葛亞之塔（バンゴアの塔）中的魔物，所以會有加入隊伍的可能哦！

在得知此一情報後，走到最左上的房屋內，會看見一名婦女及一個小孩子，和婦女交談後，得知他丈夫被抓去班葛亞塔（バンゴアの塔）之中，而一旁的小孩則由於父親被抓，也氣憤的要殺光所有的魔物。

◉伙伴圓亞的加入

出了此港後，往大陸北方走，便會看見班葛亞之塔（バンゴアの塔），正要步入裡面時，突然一陣閃光將你彈了出來，原來塔前張起了結界，一定要破解才能進入，所以一定要找人來破解，或許剛才在佩布羅克港（ペンブローク港）所聽見有關小女孩圓雅（エンヤ）的情報，對目前的狀況，是最好的解決辦法。

繞過了此塔，往右下方走去，便會看見蒙特葛梅利城（モントゴメリー城），進去之後走到王宮內面見國王，在交談之後，國王在得知你是從海的那一端的艾林大陸（エリン）前來時，驚訝的說道：我們竟解救了海神，隨後並高興的說：「如此一來，海面又恢復平靜了。」在國王知我們一行人的冒險事蹟後，並告訴你此大陸的古老傳說，在布林坦尼亞（ブリタンニア）大陸之中，有四個封印的地方，若能解開四個封印，便能連接起地上界與天上界的通路，而四個封印必須靠神秘的力量才能破解，由於此大陸魔物橫行，必需去天上界請求神明助力，所以希望我們能破解四個封印，拯救此大陸。

國王講完話後，並會提供你住宿的招待，睡了一覺恢復精力後，再走到王宮大殿的右方，會有販賣武裝的櫃台，不妨去購買一些較強的武器，

出了王宮後，在城牆右方站著一名身著米黃色連身衣的小女孩，和她一交談，竟發現她便是圓雅（エンヤ），在他說明後才知道，他是由佩札斯村（ペンザンス村）前來這裡的，他並會向你詢問身份，在我方介紹後，大家發現志同道合，便決定一同前去冒險，隨後圓雅（エンヤ）便加入了伙伴之中。

◉營救古蕾亞

離開了此城後，再往左上方走回班葛亞之塔（バンゴアの塔）前，此時以閃電構成的結界又再度張開，但才剛加入的伙伴圓雅（エンヤ），她卻鼓勵大家加上她的力量，再衝刺一下，就在大家同心協力下，引出了潛在的能力，以浩然正氣衝破了結界的魔障，大家便繼續衝向塔內，為打倒魔物解救古蕾亞（クレア）而戰吧！

到了班葛亞之塔（バンゴアの塔）內後，你會發現此塔十分龐大，（請參考迷宮附圖②）它是由地上五層及地下二層所構成，進去之後先到右上角的下4樓梯，下去後可以打開④號寶箱取得女用的洋禮服（サンドドレス），是很好的防具，一定要取得。接下來便是由1F的下5樓梯下去B1F，然後先走左方牆旁的下13傳送點，到B2F的一處山洞，在右方會看見一團靈魂體，他是以前天上界的人民，因死後無法回到天上界而徘徊在此，他在和你交談時，也會希望你能解開布林坦尼亞大陸（ブリタンニア）上的四個封印，好使天上界的通路再度打開，他也能重回天上。

受到如此的委託，在傑亞魯（ケアル）的心中無形的又增加了一層負擔，因為此行可真是任重而道遠呢！與善良的靈魂交談後，走回B1F，再走到下方牆邊的下11樓梯，進了B2F的山洞後，走到左方的轉彎處，便會看見三團靈魂，但都是邪惡的怨靈，你一靠近他時，突然由下方跑來一個女人，原來他是便是伙伴吉特（ジト）的未婚妻莎拉（サラ），原來他被魔物囚禁在此，見到闊別已久的未婚妻，吉特（ジト）激動的流下淚來，但因怨靈阻擋，一時也無法解救她，在和三個怨靈交談後，得知一定要打倒頂層的魔王，才能解除此封印。

聽完莎拉（サラ）的告白後，一行人便回到1F的大殿，然後走中央上7的樓梯到達2F後，往左下方走可以看見一個水池噴泉，你若是碰他一次，他的水流便會停止，在此特別說明的是，此樓的樓梯設有機關，在水池流水時，此樓只有上15的樓梯有效用，若你此時去走右方上15的樓梯，則完全無作用。反之，若你將他關上使水流停止的話，那上16的樓梯便可以上去，而上15的樓梯便無法進行。

由上16的樓梯到上到3F後，再由路往前一直繞到左方，有一個上20的樓梯，上去到了4F後，往右直接再進入往5F的上21樓梯，上去之後便會看見有許多的傳送點，但他們都只是將你傳送在5F的某一處而已，而因為這個緣故，所以地圖上標示的傳送點以英文字母表示。

在這麼多傳送點中，唯一的選擇便是左下方的第一個標F字母的傳送點，踩上去後，會到另一處地方，但同樣地是在5F的樓面中的另一個F傳送點，然後再由左方由左方繞到上面，便會看見另一個H點的傳送地，進去之後便會看見中央有一個鬼面像，它中央也有一個秘密通道，它是通往最終密室的路，但正當你要踏入時，右方便飛來了前次擄走古蕾亞（クレア）的魔物凱姆（カイム），他會前來阻擋你，可惡的東西，絕對不饒恕你！

經過四個人的合力奮戰，終於擊敗了他，向前步入鬼面像之中後，便會到達最終的密室，進去之後走到前方一看，天啊！古蕾亞（クレア）竟站在前面，找了那麼久，我們終於重逢了，你別來無恙吧！兩人相見後，正在高興之餘，突然出現了半狼人尼比羅斯（ネビロス），他才是班葛亞之塔（バンゴアの塔）的真正首領，再一次的擊敗他後，此塔便恢復了真正的和平，而古蕾亞（クレア）也回到了隊伍中，成為第五名的伙伴。

接下來便是去剛才見到吉特（ジト）未婚妻莎拉（サラ）的B1F吧！由傳送點及樓梯一層又一層的下到B1F的上11樓梯後，正要快步向前走時，突然出現了一隻像獅子一樣全身火紅色的怪物，名叫曼提葛拉（マンティゴラ），他是由地獄派出來殺手，他狂妄的說：「我是來審判你們的神，你們違背了地獄王的旨意，因此判你們全員死刑，而執行者便是我。」

說完後他便現身與你交手，攻擊力可不是蓋的哦！一定要注意HP的剩餘狀況，小心應戰必可致勝。打倒他後，往左便可以看見邪惡的怨靈已經不在，而莎拉（サラ）正兩眼淚汪汪的等著你，不…應該是等著吉特（ジト）吧！走到他前方之後，吉特（ジト）便離開隊伍到了莎拉（サラ）身旁，隨後他便向你提出了告別的請求，因為他不放心莎拉（サラ）和他們一起冒險，而決定要回到港町トラリー（特拉利）去過平淡的生活。

雖然我們不願他離開我們，但君子有成人之美，我們還是讓他們走了，而吉特（ジト）雖然離開了我們，但他仍然鼓勵傑亞魯（ケアル）要為正義繼續奮戰。說完後，在大家互道



與守護天河之滴的阿斯蒙迪同歸於盡的吉特。

保重後，他便帶著莎拉（サラ）離去了。

◉露之鏡的取得

出塔之後，往右下走回蒙特葛梅利城（モントゴメリー）內，找國王交談受他招待住宿一夜後，便出城往右下方的渡橋過去，原本此橋在你未打倒班葛亞之塔（バンゴアの塔）的魔物時，這是過不去的。現在你當然可以順理成章的過去，沿著過橋後的路向西走，再往南輾轉翻過幾個山頭後，便會來到一處平坦的大地，在山口下方，你會看見有許多的石柱，而中央也有一個村落，那便是你要去的村莊石之町斯特方吉（石の町ストーンヘンジ）。

進去之後，你會看見鎮中央有著一尊神像，而大家正在恭敬的膜拜他，大家都是祈求他保佑此村，免受魔物侵襲吧！首先還是去購買武器，此地有許多不錯的東西可以買，另外順便去存取金錢及物品的商店內整理一下後，睡一覺並在街道上和負責記錄日誌屋的女子交談保留檔案後，接下來便可以帶各位玩家一探這個城鎮的奧秘。

首先到神像左方的民房中，會看見一個長老，他名叫達爾庫（ダルグ），和他交談後得知了相當重要的情報，那便是要對抗邪惡的勢力，必須靠天界神明的力量，而此村的教會藏有一面叫露之鏡（ルーの鏡）的神器，是天上界與地上界通路連接的關鍵之一，隨即便指示身旁一名叫哈迪（ハーディ）的男子前去向教會取來此鏡。

等了一會兒，突然哈迪（ハーディ）慌張的跑來說：「露之鏡（ルーの鏡）不知被誰拿走了！」聽到此消息後，長老大吃一驚的追問誰有離開村莊，此時伙伴圓雅（エンヤ）便自言自語的說：「該不會不願意拿出來而偷藏了吧！」但傑亞魯（ケアル）馬上阻止了圓雅（エンヤ）的話，並說怎麼能懷疑別人等等……的話。

在交談結束後，你步出了此屋，然後快步趕到教會中，和裡面的主祭交談後，哈迪（ハーディ）又會匆匆的跑來說：「昨天他好像看見一名叫歐柏（オボ）的男子在教會附近徘徊呢！」聽完了哈迪（ハーディ）的話後，出了教會你會看見左方的牆旁站著一名穿藍衫咖啡褲子的男人，他便是歐柏（オボ），和他交談追問露之鏡（ルーの鏡）的下落後，他莫名其妙的說：「昨天我在酒場喝了一夜的酒，怎麼可能出現在教會附近呢？不信可以去酒場一問。」

和歐柏（オボ）講完後，走到教會後方街道的酒場（BAR）內，然後和櫃台內的老闆打聽，結果老闆竟證明歐柏（オボ）昨晚的確在這喝酒，直到白天才回去。而在右方桌子喝酒的老人，也會向你說明歐柏（オボ）是一個相當正直的人，如此一來便可證明哈迪（ハーディ）欺騙了你。你再度進入教會一看，哈迪（ハーディ）早已溜之大吉，上前和主祭交談後，覺得事有蹊蹺，所以便決定一定要查個真相大白。

正當你與主祭交談時，突然見歐柏（オボ）慌慌張張的跑了進來，他上氣不接下氣的拉著你便往外跑，跑著跑著到了村子左方村口處的一根大石柱前才停了下來。氣力恢復後，他便告訴你：「他剛才看見哈迪（ハーディ）在村外與兩名披著黑斗篷的人在交談，此時他因奇怪而躲在一旁觀看，正好在空中吹來了一陣大風，當那兩人斗篷被吹起時，他發現竟是妖怪，而哈迪（ハーディ）並說要在午夜將秘寶露之鏡（ルーの鏡）給他們。」

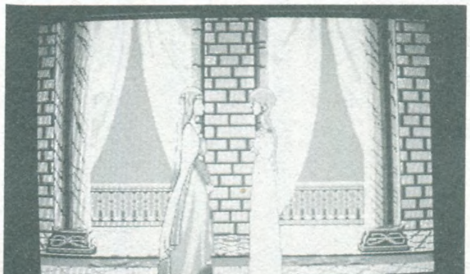
聽完歐柏（オボ）的話後，大家便決定在此等候，直到午夜來個大抓賊。不知不覺中，夜已在天空悄悄的張開，此時由右方的街道上，出現了一個鬼鬼祟祟的人影，仔細一看後發現，那正是哈迪（ハーディ）。

在哈迪（ハーディ）步到村口後，由左方也來了兩名如歐柏（オボ）所說的披黑斗篷的人，哈迪（ハーディ）和他們會面後，正要將露之鏡（ルーの鏡）交給那兩人時，我們便衝上前去阻止，而此時那兩名黑衣人便衝上前來脫掉斗篷現出了原形與你作戰，打敗他們後，哈迪（ハーディ）便緊張的向下跑了，你往左下方追下去後，在村子最左下角的牆邊石柱旁，便會找到哈迪（ハーディ），但奇怪的是，竟然有兩個長得都一模一樣，可見其中一個定是假的，好小子，一定要抓出你來。

走到他們面前後，先和左邊的人交談後，他說：「三天前便被人抓來此地，完全不知道外面的事，所以傑亞魯（ケアル）先生，你一定要相信我！」而你再和右方的人交談後，他卻只說他是冤枉的，你一定要相信他！然後你再和這二個人交談第二次後，伙伴普先（ブゼン）便識破了偽裝，原來右方的人是魔物所變，你將他打死後，一旁的哈迪（ハーディ）便會感謝你明察秋毫而將露之鏡（ルーの鏡）贈送給你，而這場追鏡風波才告一段落。

拿了鏡之後，再往右上走回長老及哈迪（ハーディ）住的民房內，然後和達爾庫長老（ダルグ老）交談，問起鏡子的使用方法，而長老告訴你一件事，他說露之鏡（ルーの鏡）是很重要的寶物，與此大陸一處艾庫賽

與母親瑪莉亞會面的一幕。





取得封印黑暗力量的項鍊「天使之淚」。

塔城塞之統領海梅斯（ハーメス）的女王所持的庫羅之鏡（クロウの鏡）是兩個一組的神器，兩個鏡子結合在一起才能打開天上界的通路，而使用的方法便是以兩個鏡子的力量，解開這個大陸上隱藏的四處神秘封印，如此一來便可使地上界與天上界的通路接續。

◉西海之行

出了石之町後，往右下走到東南方的海岸旁，便可以到達波茲馬斯港（ポーツマス港）這個港口之鎮，你等到晚上再進去，然後往宿屋左方過橋後，便會看見民房前站有一女人，和她交談可以得到一個情報，那便是在此港右的水道中，沈著一個名叫高十字架的物品，現在正插在水中，問了這個情報後，再走到最右上方的街尾，會看見一名男子不知在觀看什麼，和他交談後，他胡說八道的講了一堆話，然後就跑了，真是怪異，此地的居民真有點神經質！不管了，先去鎮中央ＯＫ便利店左方的大房子，裡面一樓是販賣道具，二樓則是武器，大致和上一個村莊賣的東西差不多，可挑選個幾件購買，裝備完畢後，如身上物品太多，也可以把不必要的賣掉，不然便到右方的ＯＫ便利店，把東西寄放在裡面，以節省置物的空間。

都打理完後，如果很無聊，可以到酒場（ＢＡＲ）的二樓去賭一把試一試手氣，筆者我老是賺不了多少錢，不過相信各位智商一八０的玩家們，一定比我更行！但要適可而止，畢竟你是在玩遊戲，而不是在賭博哦！

玩的盡興之後，接下來便是辦正事了，由於你急需第二面鏡子打開往天上界的通路，所以一定要想辦法乘船，然後航行到布林坦尼亞大陸（ブリタンニア）最西南方的佩札斯村（ペンザンス村）的港口，以便上岸繼續冒險。但現在因船停泊在佩布羅克港（ペンブローク港），所以你無法由那乘船，因此你必需再找一條船才行。確定了目標之後，接下來便是開始進行，你走到酒場（ＢＡＲ）左方的民房內，會看見一名穿著白色服裝，長著咖啡色頭髮的人，和他交談之後，突然得知他原來和港町特拉利（港町トラリー）借船給你的尼依魯（ネイル）是兄弟，在他確知你便是放了他哥哥一馬的傑亞魯（ケアル）後，欣然的願意將他「西風號」渡船送你，在你回答要（はい）之後，他便跑出了家門去替你張羅，不一會便回來告訴你準備完畢，隨時可以出海了。獲得了此一條船，那便可以如願以償的航向西海，真是太棒了！所以說啊！得饒人處且饒人，這句話可一點也不錯呢？

出了波茲馬斯港（ポーツマス港）的村莊後，乘上了船，然後便向左航行而去，途中會看見一個小島上也有一間小廟，那和先前艾林（エリン）大陸上的兩個小廟一樣，都是象徵著天上神聖力量的寺廟。向左一直開到大陸西端盡頭後，繞到上面便可以看見佩札斯村（ペンザンス村）的碼頭，靠岸之後，大家便上了岸，接著便要進入這村莊之中，而此地也正是伙伴圓雅（エンヤ）居住之地，重歸故里的感覺，嗯！真好。

回到了村內後，走到最左上的屋子內，會看見一個長老，和他交談後，圓雅（エンヤ）高興的告訴他，我們打倒了魯奇菲爾（ルキフェル）的三名手下，而長老在誇獎他之後，圓雅（エンヤ）便告訴長老，他此次奉命去班葛亞之塔（バンゴアの塔）內，營救有天上界血統的女子，並打倒魔物，總算完成任務，但不知那一名女子才是具有天上界血統之人，不過現在隊伍中的古蕾亞（クレア）也是在塔中救出，而且過程最為艱難，或許他便是我們找的人吧！

在圓雅（エンヤ）講完後，大家吃了一驚，難道新娘古蕾亞（クレア），真有天上界人民的血統嗎？而急解開自己身份之謎的古蕾亞（クレア），也在此刻向長老詢問。長老在咳了幾聲之後，緩緩的以語重心長的口氣說道：「這是傑魯特人流傳已久的故事，一名男子勇敢的打倒召喚地獄王撒旦復活的邪惡魔術師魯基菲爾（ルキフェル），在風平浪靜後，他便領著一些會使魔法的傑魯特人，一同昇天回歸天上界，而當時尚有未昇天的人居住在地上，重新建設殘破不堪的大地，近幾年來，由於邪惡魔術師魯奇菲爾（ルキフェル），又再度復出，並妄想統治世界，為了怕當時留下來的傑魯特人後代子孫與天上界神明相通，而破壞他的大事，因此他在遍尋地上之後，發現了一名少女便是傑魯特人的後代，因此便派了魔物將她抓去班葛亞之塔（バンゴアの塔）中，為了能祈求天上界的幫忙，一定需要此名少女的力量，因此我才會派圓雅（エンヤ）遠渡大海的前去塔中營救此名少女，由剛才的描述看來，你便是天上界傑魯特人的後代無疑了。」

在聽到此訊息後，古蕾亞（クレア）激動得久久不能釋懷，為了去天上界證實自己的身世，現在必需先收集二面鏡子，好打開往天上的通道。長老在聽到我們已經擁有露之鏡（ルーの鏡）後，便告訴你說：「露之鏡（ルーの鏡）及另一面庫羅之鏡（クロウの鏡），是光明與黑暗兩種象徵的神器，是打開天上界通路的重要寶物，而你若取得這兩面鏡子，再以其神力解開布林坦尼亞大陸（ブリタンニア）上，藏在神秘地點的四個封印，便能使天之門開啟，現在你們只差一面庫羅之鏡（クロウの鏡），它的所

在地艾庫賽塔城塞（エクセター），正在佩札斯村（ペンザンス村）東方的平原中。」

◉艾庫賽塔城塞的女王

聽完了之後，我們告別了長老，在村內入口處左方的民房內和一名男子交談受到住宿一夜的招待後，第二天一大早便出此村，準備向艾庫賽塔城塞（エクセター）前進。

出了佩札斯村（ペンザチス村）後，向東方走一下子便可看見周圍皆有河水環繞的城堡，他便是艾庫賽塔城塞（エクセタ城塞），進去之後到處和人交談聽取情報，最好每一個人都問問看，會給你許多有用的資訊呢！而問過了許多人之後，才知道此城正在與一名叫普魯多（プルトー）的魔物作戰，但因為他實在太強了，因此出去討伐的士兵無一生還，但此城內的住民仍誓言不到最後一個人，最後一滴血絕不向魔物屈服，真是一個令人為之起敬的國家，想必即使全城戰死，大家也能滿足的閉上雙眼吧！如此的人民，怎可棄之於不顧呢？我們一定要盡力幫助他們。

走到中央的王宮大門內後，在前方紅地毯處，有一名穿著紅衣綠長褲的男子，和他交談後，他說了一段耐人尋思的話後也會跑走，問完他後，你便走到右方的王宮大殿面見女王，交談之後，他哀傷的說：「此地原本是個美麗的城市，但一日從地底跑出來一個巨人，名叫普魯多（プルトー），他大肆的破壞此城並殘殺人民，而為了捍衛國家，此城的騎士團便前去巨人所在的古拉斯多貝利之丘（グラストンベリの丘），欲將他消滅，但卻無一生還……。」

講到這裡，悲天憫人的女王又嘆了一口氣繼續說道：「如果你們能替我除去普魯多（プルトー）那我一定會好好獎賞你的。」在聽完女王的話後，傑亞魯（ケアル）便向女王海梅斯（ハーメス）保證，一定會去打倒他，幫助此城恢復和平。

◉巨人普魯多的討伐

在向女王再三保證後，我們便可以離開此城了，出來後，往東北方進去山岳中，便會看見一個丘陵一般的地形，上去之後走到第二層中央，便會進入古拉斯多貝利之丘（グラストンベリの丘），由狹小的山路走到谷內後，在北方的岩壁會發現三個木門，最左邊的那個進不去，而右邊的門前無任何東西，只有中間的門需要進去。

由中央的門進入後，向前走一小段路後，便會看見一段分叉路，你先往右走，會到達一條小河前，對岸則有兩個寶箱，看起來好像拿不到，但其實河中央有秘密走道，隊伍可由河中繞到對岸，去開寶箱可以得到火妖之服（火妖のドレス）及八00元，拿了之後再由原路走回來，然後再向上面一走，便會有左右兩條路，你先往右走到上面，會看見只是普通岩壁，但別被騙了，在左方算過來第二及第三面岩石的中央接縫處，可也有秘密的通道，穿牆而過後，上面也有兩個寶箱，裝著也是防具及金錢，分別是三00元及高級禮服（マッハドレス）。

拿了之後，再由原路走回分叉口，然後往左繼續前進，走了一會便會看見一大片森林，但那沒用，你在剛才來此地時所走的山路出口下方，也有一條路，走底也是一面牆，那也是可以穿過去的秘道，過去之後，便會發現原來這便是第一個門後方的通道，往左邊的小路一直過去後，便會看見往地下一層的樓梯，下去之後，往左走到底便可看見往迷宮另一頭山谷陸地的樓梯，他也是巨人普魯多（プルトー）所在之地，準備好了嗎！勇敢的前進吧！

上來之後，往左上走到樹林前端，便會看見巨人普魯多（プルトー），交談之後他便大發雷霆的向你出手，他攻擊時會以雙拳敲打胸部向你示威，然後再攻擊你，威力也十分強大，當你打敗他一次後，他會再發狂起來，就在此刻，突然響起了雄狀的音樂，大家抬頭一看，原來竟是伙伴吉特（ジト），他竟趕來了，畢竟還是朋友吧！

他一登場便拔刀由山崖上跳下，一刀斬去了巨人普魯多（プルトー）的右手，巨人在痛苦之餘，更發瘋似的向你襲擊，而有了伙伴吉特（ジト）的歸隊，再強大的敵人也無需畏懼了。當大家同心協力的與他戰鬥後，便打倒了這名強大的敵手，戰鬥結束之後，你可以用魔法的（リモン）跳出迷宮，不然就只有照原路走出此迷宮了。

出了山丘後，往左走回了艾庫賽塔城塞（城塞エクセター），然後走入王宮內面見女王海梅斯（ハーメス），在交談之後，女王滿懷感謝的向我方致敬，並問我們需要什麼的答謝，但我們卻婉拒了，只是告訴女王我們只需要庫羅之鏡（クロウの鏡）來打開往天上的通路，女王在得知我方是為了打開天上界通路而要此鏡，因此義無反顧的將鏡子送給了你，但由於此鏡，只有天上界血統之人才能使用，因此伙伴中古蕾亞（クレア）的道具欄一定要留有兩個空位來放這面庫羅之鏡（クロウの鏡）及先前取得的露之鏡（ルーの鏡），因為只有古蕾亞（クレア）才有使用此鏡的資格，若是他道具裝滿了，一定要空出位置，不然鏡子無法給你。

最終首領「黑暗魔術師魯基菲爾」



◉盜賊之鑰的取得

拿了第二面鏡子後，總算聚集了開啟天之門的神器了，完成了任務，圓雅（エンヤ）便催著大家趕回佩札斯村（ペンザンス村）向長老及村人報告此一好消息，決定了之後，便走出此城，往左走回碼頭旁佩札斯村（ペンザンス村），當大家滿心歡喜的進入村內後，突然大吃一驚，原來村中火光四起，路上空無一人，到底發生了什麼事了？

大家快步走到最上面民房內，發現長老倒在地上，並且已經奄奄一息了，此時圓雅（エンヤ）趕緊去將他扶起，淚流滿面的問起這到底怎麼一回事。長老在被扶起後，微微的睜開那滿佈皺紋的眼皮，以顫抖的語音告訴你說：「這是被魔物攻擊的，大家都死了，你們一定要堅持下去，繼續朝討伐魔物的冒險前進，而二面鏡子你們都收集完畢了，現在只要去一個叫加皮歐特城（チェピオト城）的地方，得到天使的呢喃（天使のささやき），便能使你具有解開封印的力量。」

講完了這些話之後，長老便靜靜的不再說一句話了，受到此一突變，圓雅（エンヤ）控制不住的大喊長老的名字，只希望他能再睜開雙眼看看她，但不論如何呼喚，也再喚不回長老的靈魂了。走出了長老的屋子，挨家挨戶的搜查，但卻不見任何人存活著，只剩下小時候圓雅（エンヤ）的小狗姆庫（マク），呆呆的守候在村口，牠似乎還不明白，以後不再會有人餵他吃飯及摸他的頭了。

滿心難過的離開村莊，由碼頭上船後，往東南方航行回波茲馬斯港（ポーッマス港），上岸之後先進村內睡一覺並說記錄一下，然後便出村，往東北方走過渡橋，然後沿著河岸向東走，便可看見一個山洞，這是瓦依蒙達姆之洞窟（ワイモンダムへの洞窟），進去之後（請參考迷宮附圖③），此迷宮是通往北方的一個過渡洞口，裡面共有3層，有許多的寶箱可拿，不僅有好道具、武器，也有不少金錢，而1F左上角的通路上，有一段木頭擋住了路，但其實這是可以穿過去的，過去之後會到達一個房間，裡面有一個人及一個寶箱，但現在尚無作用，你可以不必理會，拿完寶箱之後，便由3F的出口走回地上的另一邊。

出來之後，往左沿著山一直向上繞著走，走出山口後，在下山丘的地方可以看見一個村落，名叫盜賊之町瓦依蒙達姆（盜賊の町ワイツモンダム），這是一個奇妙的村莊，裡面的居民個個都是神偷，因此在此地的販賣攤位中，有不少好東西可買，你首先便是整理一下身上現有的武裝吧！

整理完之後，先走到此村最右上角的岩壁旁，會看見一名穿著綠衣服咖啡色長褲的壯碩男子，和他交談之後，他會嘻皮笑臉的由背後拿出一個東西來，當大家好奇湊上前去欲一探究竟時，伙伴中的古蕾亞（クレア）突然大聲尖叫，原來那名男子手上所持的是一隻大毛虫，他會把此物交給伙伴傑亞魯（ケアル），一定只有他才敢抓，如果傑亞魯（ケアル）身上帶滿了東西，那大家一定要騰出一個位置來才行哦！

取得了大毛虫之後，你走到此村左上方北面的岩壁前，會看見一條往山坡上的通道，但路中阻擋了一名婦女，若是你有帶大毛虫來和她交談的話，她便會嚇的花容失色而往後跑掉了，你上了山坡一看，會看見一個類似十字架的標誌，但現在並沒用，先和大家預告一下，其實這十字架與波茲馬斯港（ポーッマス港）河道內沈浸的十字架，是布林坦尼亞大陸（ブリタンニア）地上界四個封印其中的兩個，但現在由於你尚未擁有能使用兩面鏡子的力量，因此只好離開山坡。

下了山坡的樓梯後，走到販賣物品攤位後方的大房子內，會看見右側小房間中，站著一名穿紅衣藍褲的男子，我們為了能順利冒險，便向他索取一個能打開多種鎖孔的盜賊の鍵，而那名男子在得知你是為冒險才向他索取此物品後，他便告訴你說，在酒場（BAR）做生意的羅庫（ロック），似乎擁有此物，因為這鑰匙是其祖父打造的。

聽完他的話後，你走出了此屋，然後走到右下方的酒場（BAR）內，向櫃台的羅庫（ロック）交談，我們便會以斬妖除魔的理由，向他查詢情報，但是羅庫（ロック）卻不相信我們，他向你說：「本店有種名酒叫「精靈的火酒」，若是心存邪念之人喝下，便會招致重大的災害，現在你敢付100元買下這杯酒並將他一飲而盡嗎？」

傑亞魯（ケアル）認為自己所作所為皆對的起良心，便回答要（はい）後，將酒一飲而盡。此時羅庫（ロック）便大笑著說：「這世界上有太多陰險狡猾的人，為了不讓自己錯看人，因此才用此話嚇你，現在你敢毫不考慮的就喝下去，可見你是正直的人。」因此他便願意告訴你盜賊の鍵的所在處，正放在他祖父那，而他祖父便是剛才在瓦依蒙達姆洞窟（ワイモンダムへの洞窟）1F的左上角隱密房間中那個男人。

為了替我們引見，他便會交給你一封盜賊の手紙（盜賊的書信），在此提醒一下大家，這封信也只有傑亞魯（ケアル）的道具欄能放，因此一定要再預留一個空位才行。

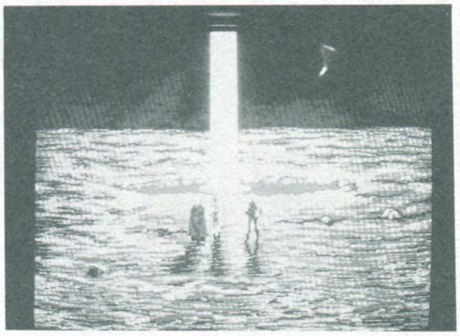
拿了信之後，便出此村，再向下走回剛才瓦依蒙達姆之洞窟出口（ワイモンダムへの洞窟）的洞內，然後參考迷宮附圖③，再由2F的陷阱①跳下去到1F的密房間中，走到上面和那男人交談後，他看見了盜賊的手紙，便會交給你盜賊の鍵，拿了此重要寶物後，你便可以用魔法（ルリモン）飛出洞外，再用（リモン）的魔法飛回盜賊之町瓦依蒙達姆（盜賊之

町ワイモンダム）內，進去住宿一晚並記錄後，便可朝下一個目的地前進。

◉深海航行船的取得

出了盜賊之町，往左上方一直走，又會看見一座小廟，由小廟往右走到海岸旁，便可以看見梅依普魯索布之港（メイプルソープ港），他在地圖上顯示有兩個房舍，但其實從那進去都是可以的，進入之後，會發現此村並不很大，但其實在右方的樹林內，可是別有洞天的哦！但你還是先買一買武器吧！

裝備完之後，走到宿屋右方，會看見一名穿水藍色衣服的中年人，和他交談之後，他便會將船借給你，並告訴你一件重要的事，此船和先前所坐的船不一樣，以前的船只可以在一般的海面航行，遇到潮水較急之處，便不可進入，而現在他借你的船卻不論任何海面皆能暢行無阻，即使一般陸地相連接的細小河道，也可以駛入其中，但唯一不能穿過的便是橋樑，而沒有碼頭之地也無法上岸。



消失的地底界入口空中，降下了一條光柱。

拿了船之後，先別急著出去，你走到武器防具屋右下方的樹林中，會看見一個人站立在那，和他交談之後，他會告訴你由他身後走進去，你照他的話穿入森林內後，繞著繞著到了右方，便會發現秘密的城鎮，由於此村常遭海賊侵襲，因此村民便躲入森林內建立了一個碉堡，大家便在此生活。

進了碉堡內的村落後，先到處打聽一下情報，但聽到的也是有關海賊的消息，如果很沈悶的話，不妨去酒場（BAR）一試身手吧！玩夠了之後，便再由森林往左走回另一邊的村落，然後便可以出去，準備上碼頭乘船出海了。

坐上了大船後，沿著海岸向北一直航行，便會到達北邊的阿魯巴大陸（アルヴァ）的海岸，你開到最北端的黑魯姆茲特爾村（ヘルムズテール村），然後由碼頭上岸，進入這個被白雪覆蓋的村莊。

進去之後，收集一下村民的情報，然後可以去左方的雪屋中購買武器，有兩隻杖很不錯，可以裝備，也有在戰鬥中當道具使出魔法的特殊功用。大抵上此村只是過渡性質的村落，並無特殊的事件要解決，離開了此村後，往左繞下去到海彎附近的小河後，渡過了橋向東走到海邊的岩山中，便可以看見個小村落，名叫基斯村（キース村）。

此村販賣有許多好裝備，但有的可貴得驚人哦！所以大家量力而為吧！

而此村比較有用的情報便是在村中央的街道中，有一名穿全身皮衣的男子，和他交談之後，他便會告訴你說：「在南方有一座加皮歐特城（チェピオト城），要由空中降下才能進入，在城的四周可佈滿魔物哦！」

聽完之後，便可以走出此村，然後往正下方走，過了山口後，向左一直走便會看見一個山丘，沿著它往左下走，便可由河流源頭旁的坡道走上山坡，在一上山坡後，下方的樹林內也有一個村落，此村名叫歐基魯之町（オーキルの町），是一個和黑魯姆茲特爾村（ヘルムステール）相同景象的雪地城鎮。收集完剛才基斯村（キース村）的情報後，此地便是你下一個目的地。

進了此村後，由柵欄圍成的村口進入到鎮內，你先走到最左上角的民房中，會看見一男一女，和穿白衣的男子交談後，他便會告訴你說，在此村的水池中央有一條大魚非常奇怪，他都無法將其捕捉，而此魚尚會浮在空中。聽到他的話後，博學聞的普先（ブゼン）馬上便想起此魚是一種特殊的魚，據傳聞是由一名叫（マルパ）的老人來飼養。

而普先（ブゼン）說完話後，那名男子便告訴你說，的確是有一名老人來飼養他，但由於此魚奇形怪狀，大家皆懷疑他為妖怪，但沒人敢去招惹他，由於此魚怕光，晚上才會活動，因此那奇怪的老人也是晚上才來。為了解除村民的疑惑，傑亞魯（ケアル）便要替村民一探究竟，出了此屋後，先去村外等到晚上再進來，然後走到村口的左方，便看見一個被冰覆蓋的水池，但右方已破了一個洞，池內果真有一隻大魚，走到大魚附近正準備一探真面目時，由西方便突然跑來了一個老人，他在到達你身旁後，憤怒的告訴你不許接近此魚，隨後便跳上魚背，並呼大魚浮出水面向你們攻擊。

戰鬥開始後，你便會看見老人氣沖沖的站在魚背上，並指揮大魚向你衝撞，三兩下打敗了大魚後，老人瑪魯帕（マルパ）便由空中降下繼續和你作戰，但對你也毫無威脅，順利的擊敗他後，可以獲得一筆金錢，及一千五左右的經驗值。

解決了村人的困惑後，再走到村口右方的酒場（BAR）內，和櫃台老闆交談後，他會向你要500元，若是答好（はい），將錢給他的話，隊伍便可獲准上到2樓去，上面有兩個人會提供你很重要的情報。

先和右方穿白衣的男子交談，他就會告訴你說：「有一種不思議的水晶名叫天河の滴，他能有使物體浮在空中的能力。」接著再和左方的男子交談，他會告訴你說：「在歐基魯之洞窟內，似乎藏有一顆魔法的水晶，名字就是天河の滴。」聽完這兩個重

要消息後，下到一樓並走出酒場（BAR），接下來你便要去武器防具屋內整理一下裝備了，因為再來要去洞窟的迷宮中，有許多強大的敵人等著你呢！

◉天河之滴的取得

買完了裝備的物品後，去宿屋睡一覺，並在酒場（BAR）左方和記錄的女子記錄存檔後，便走出村莊，然後由山丘上的陸地向北前進，不久便會看見一個洞窟，那便是剛才村民所說，藏有天河之滴的歐基魯之洞窟（オーキルの洞窟）。

進去之後，玩家們請參考迷宮附圖④，在第一層是以冰地所構成的地下1樓，此樓地形簡單，你先繞到右上角的冰地，然後向南走過橋，此時你會看見下方有一排冰柱阻擋你的去路，現在你無法過去，你先往右再上橋，然後走到冰河中央的陸地，有一個寶箱在那，打開後可得六〇〇元，但沒想到拿了之後，寶箱上方便會出現一名墨綠色的人魚妖怪，名叫賽依蕾（セイレン），將她打倒之後，由原路走下橋，此時下方的冰柱會不見，你通過了障礙之後，往左走到底便會看見通往B2F的樓梯，下面是一個有別冰天雪地的炎熱洞窟。

到了B2F後，首先要走下4的樓梯到B3F開寶箱，有很不錯的裝備可拿，拿完之後，再回到B2F，然後由下2的樓梯下去B3F的另一邊，然後沿著路走到底，便會看見上5的樓梯，上去後會回到B2F的右方，再往上走到底，便可看見往天河の滴收藏處的最後樓梯。

下去之後，沿著路往下走到分岔路口，然後往左走到底便會出現一個相當莊嚴的平台，中央的台座上，便放著魔法水晶天河の滴，晶瑩剔透的球面，放出一陣陣的亮光，真不愧為傳說中的秘寶，在你去取得此物之前，先請玩家們想辦法把傑亞魯（ケアル）的道具欄塞滿，讓它無法放入其它東西後，再前去調查天河の滴，為什麼要這樣做？後面會加以說明。

當你走到水晶前正要取走它時，前方突然出現了守護的魔獸，名叫阿斯蒙迪（アスモディ）。他是一個攻擊力及生命皆相當強功的敵人，出現之初是以山羊的面貌出現，在受到相當程度的攻擊後，他便會變回牛頭，最後是鬼頭，擊敗了三個頭之後，他便回到最初的山羊頭而滅亡。

他死了之後，天河の滴便會入手，但這個寶物只有傑亞魯（ケアル）能持有，所以剛才你如果已經自行先把第一人道具欄塡滿的話，會無法直接取得此物，而回到行動畫面，趁此空檔，你先把伙伴吉特（ジト）的物品全部交給別人，因為他要掛了，可是先前你若未把傑亞魯（ケアル）的道具欄塡滿，那便會直接取得天河の滴，而取得寶物後，便會直接出現動畫，而吉特（ジト）的物品也無法卸下換錢了。

◉吉特的殞命

當你擊敗阿斯蒙迪（アスモディ）後，普先（ブゼン）會催促大家趕緊離開這個洞窟，但就在此時，驚人的情節出現了！當大家取走了水晶並緩緩步下台階時，剛才被你打倒的阿斯蒙迪（アスチディ）會突然以重傷的身體，向傑亞魯（ケアル）猛攻過去，眼看著就要擊中傑亞魯（ケアル）了！但突然一陣閃動，隨即便出現了紅紅的血液，難道傑亞魯（ケアル）被命中了嗎？但當畫面出現時，原來是吉特（ジト）擋在傑亞魯（ケアル）前方，替他承受了巨大的衝擊，只見阿斯蒙迪（アスチディ）的尾巴硬生生的插入吉特（ジト）的腹中，當場便使吉特（ジト）流血如注，似乎已經接近了死亡的腳步，但英勇的吉特（ジト）卻為了救大家，以重傷的身體拔出了身上的配劍，向前刺入了魔獸的身體。

魔獸阿斯蒙迪（アスモディ）在被吉特（ジト）補上一劍後，便狂叫著震動地面，而在他的苦晃動中，平台上方的岩石便一塊一塊的崩落了，巨大的石塊壓死了魔獸，也壓死了伙伴吉特（ジト），雖然大家很痛苦，但是為了能繼續冒險，普先（ブゼン）只有以魔法將全隊送出了洞外，英勇的吉特（ジト）便永遠沈睡在歐基魯之洞窟（オーキルの洞窟內了。）

想想吉特（ジト）原本從上次離開隊伍後，可以和妻子莎拉（サラ）過著很美滿的日子，但現在卻再也無法與親人團聚了。可憐的吉特（ジト）好好安息吧！你永遠會活在大家的心中。

出了洞窟後，往左走到最旁邊的坡道，下去之後，沿著海岸線向南走到底，在陸地盡頭有一個村莊名叫卡貝魯塔渥（カンベルタウン），此村販賣有最高値段的各種裝備，到此地之後，一定要好好利用，進了此村後，走到村內宿屋左方的雪地，會看見一名穿咖啡色衣服綠褲子的男人，和他交談後，他會送你一把達茲之鍵（ダーザの鍵），也是一把神秘的鑰匙，但此物也是由第一人才行取得，因此記得要留一個空位出來裝此物品，等拿到之後，再交給其它伙伴保管。

買完裝備並取得鑰匙後，走到村口右方的民房內，和一名穿白衣服的男人交談，他便會告訴你說：「在此村往北的方向，可以看見海的對岸陸地上面有一根石柱，不知道你們想知道它的作用？」你回答要（はい）後，他便會告訴你說那是荷林村（ホリン村）的指標，聽完此人的話後，此村的任務便告結束，去睡一覺吧！我們走到村中央的宿屋內後，卻發現老闆並不在櫃台招待生意，你站在台子下方，然後向背對著你的老闆叫喊，他便會匆忙的跑來招呼你，但當他提出住宿的費用時，當場令人嚇死，竟要2987654215987元，是不是腦筋壞了，而普先（ブゼン）在與他爭論後，便叫我們去別家住宿，而老闆此時

便急忙留住我們說：「現在生意不好，所以特別優待，只要325698725元。」但還是天價，所以我們便和他討價還價起來，但好笑的是，最後也不知怎麼著，老闆不但不收錢，還送我們1000元加上免費住宿一夜，真是個奇怪的人。

◉兄弟相爭的村莊

休息完後，去村口左方的教堂旁記錄一下，便可以出此村莊，出來之後，沿著海岸向北一直走到底，便會到達剛才你由山丘上下來的坡道旁，此時你看左方的海面，會發現對岸有一根石柱，那便是剛才村民和你所說的荷林村（ホリン村）位置所在地。

走上了山坡後，向東南回到歐基魯之町（オーキルの町），然後再往其北方行進，下了坡道向前一直走，便會看見先前由左方渡河過來的橋樑，你往左再走回去後，向西北走到海岸旁，便會看見一個小廟在山丘上，地圖上的編號為35，由山丘左下角的缺口走進去，便會看見一座向海中陸地的長橋，此方向便是通往荷林村（ホリン村）的路線。

由連接在各地陸地的橋走到盡頭處，便會看見石柱，而柱子下方的草皮中，便隱藏著荷林村（ホリン村）這個隱密的村落，你走到石柱右下方的草叢內，便會進入此村。

先到村口左方的民房中，和穿紅衣白裙的婦女交談，他便會告訴你，此村左右兩邊的領導人，為了爭取下一任村長的位置而反目成仇，其實他們是兄弟，但卻因此事而互相攻擊。問完此人之後，出了此屋向其他人問一些情報，但大抵都是相同的回答，現在先走到左上角的最上面一間屋內，會看見一名穿藍色服裝的人，他便是爭奪村長位置的弟弟傑克（ジェイク），交談後，他便告訴你說，他不論實力及人望，都比他哥哥優秀，所以當然該由他來當村長，由他堅定的口吻看來，他似乎是勢在必得。

出了弟弟傑克（ジェイク）的屋子後，再到右上角的屋子內，便會看見穿綠色衣服的哥哥傑因茲（ケインズ）他的身後並有一個地道不知是做什麼用的，管他，先和傑因茲（ケインズ）交談，他也會說他才是真正的村長，傑亞魯（ケアル）便故意問他說：「奇怪！剛才在左邊的房子中，我已經見過了村長啦，怎麼你又說你是村長。」傑因茲（ケインズ）便說：「那是我弟弟傑克（ジェイク）冒充的，真是不知羞恥，我父親（前村長）死前曾和村內的長老艾依普（エイブ）商量過下任村長的人選，或許只有他，才能證明村長的位置究竟是由誰來擔當。」

講完之後再到左方的第二間屋子內，和長老艾依普（エイブ）交談，他便會告訴你說：「前村長在生前便擔心的事果然發生了，由於這兩兄弟十分好強，因此他也為如何挑選下一任村長而傷過腦筋，不過後來他總算決定了人選，正要公佈時，卻不幸病死，因此這兩兄弟便各自說自己才是父親決定的後繼人，而村民由於無所依據，因此也煩惱著不知要稱呼那一人為村長，兩兄弟便各自帶著支持自己的村民分左右兩邊對峙著。」

艾依普（エイブ）長老在沈默一陣後，又繼續說：「其實他早就知道如何解決此問題，但恐怕事實公佈後，兩人會更水火不容，但為了早日解決村民的疑惑，只好告訴你解決的方法，那便是在傑因茲（ケインズ）房中的地下室內，放著前村長的遺言狀，上面寫著下一任村長的名字。」

得知此重要消息後，步出了此屋，迅速走到右上角的民房，在你和哥哥傑因茲（ケインズ）交談告知此事後，他便會驚訝的讓開所站處，你便可以進入地下室，傑因茲（ケインズ）在櫃中搜索一陣後然發現了父親的遺言狀，而此時弟弟傑克（ジェイク）也來此地，一同來聽父親的遺書，傑因茲（ケインズ）在取得此書後，還很有自信的說自己一定是下一任的村長，後便將遺言狀交由傑亞魯（ケアル），由他做公證人來宣讀遺言。

在接過了遺言狀後，傑亞魯（ケアル）便打開來唸道：「我的兩個兒子傑因茲（ケインズ）及傑克（ジェイク）仔細聽好，我自知生命將盡，因此便要決定下一任荷林村（ホリン村）的村長人選，希望兩人將來不論結果如何，都能以賢能的心，共同愛護這個村莊。當初在考慮繼任人選時，的確十分的苦惱，我的長男傑因茲（ケインズ）相當聰明，但並不適合此職位，而次男傑克（ジェイク）則非常勇敢，較適合擔當此職，希望哥哥傑因茲（ケインズ）能全力幫助弟弟傑克（ジェイク），兩人同心協力共同為此村謀求福利，那我在地下也能瞑目了。」

真象終於大白，兩人的誤會解開後，便又成為了好兄弟了，就在此時長老艾依普（エイブ）慌慌張張的跑來說：「不好了，村內的房子失火了，而裡面有一名叫亞魯（アル）的小孩還未逃出。」聽完此話後，大家便慌張的跑出去了，我們跟在後面走出屋子後，便會看見下方的屋子燒著大火，走到屋前後，你和左方穿藍衣的傑克（ジェイク）交談後，他便會說他是村長，所以要保護村民，說完後便衝了進去，不一會便跑出了一名小孩，他便是被傑克（ジェイク）營救的小孩亞魯（アル），而他逃出來後，傑克（ジェイク）卻未見出來，正當大家在緊張時，傑克（ジェイク）便緩緩的走出來，一出來便倒地不起，當大家圍上去後，他便奄奄一息的看著大家，由於他奮不顧身的衝進火場中，以致吸入了大量的濃煙，以致呼吸漸漸停止。

此時傑亞魯（ケアル）便趕緊叫古蕾亞（クレア）使用回復魔法來救治，但古蕾亞（クレア）卻不說一句話，因為傑克（ジェイク）受傷太重，已無法治療了，在大家難過當中，傑克（ジェイク）便拜託哥哥傑因茲

（ケインズ）能接替他的職位，好好保護這個村莊。講完後便閉上了雙眼死去了，臨走時還淚流滿面的說：「哥哥，我先你一步去見父親了。」傑因茲（ケインズ）抱著弟弟傑克（ジェイク）的身體痛苦的答應了他的請求，接替了村長的位置。

在傑克（ジェイク）死後，大家便合力滅了此火，渡過了漫長的一日。第二天一早，傑因茲（ケインズ）便向我們道謝，感謝我們幫此村所做的貢獻，隨後便把一個戰士の指輪贈送給你，以其它的項目裝備上後，可使攻擊力（AP）上升五，此物全員皆可裝備，但他送你時，只有傑亞魯（ケアル）能受取，所以記得道具欄內一定要空一格才行。

拿了此物後，走出了屋子，會看見左方有著傑克（ジェイク）的墓地。好好安息吧！相信你雖然犧牲了，但看到村民們又恢復了安定的生活，即使在地下也會發出會心的微笑呢！

解決完此村的事件之後，便走出此村，沿著原路走回東邊的陸地，然後回到你初次到達這大陸時上岸的黑魯姆茲特爾村（ヘルムズテール村），進去睡一覺並記錄後，便出來乘上大船，現在我們要一同去尋找能將天河の滴裝載在船上，使其能成為飛空船的技師了。

◉飛空船的完成

乘船出海後，沿著陸地繞到左方的海面去，在左上角的海中有一個小島，上面有一村莊名叫哈利斯村（ハリス村），地圖編號為43，由碼頭上岸後進入此村，此村住著天下第一的機械技師賽羅（セロ），他便站在村中央的火堆旁，穿著全身的白色衣服，和他交談後，他見你已經取得了天河の滴，便答應替你製作飛空船，回答要（はい）後，他便拿著天河の滴出村去改造船體了。

過了一會便改造完畢，他回來後，還很滿意的說：這是他的最高傑作呢？改造完後便可走出此村，在本村除了一間道具屋外，並無其它商店（宿屋除外），所以改了飛空船後，便可離開了。

走出來後，一上去碼頭的大船，便會飛上天空，而空中也沒有任何敵人，而此船最大的好處便是可任意停在陸地及海上（等於是水、陸、空三棲的交通工具），真是太棒了，飛上天空後，飛到東南方陸地上空，到達地圖編號四的加皮歐特城（チェピオト城）。

◉失蹤的王子

由於此飛空船無法飛越山峰，因此要繞路才行，你要從地圖編號四的小廟向右飛，才可以由山路進入岩山深處的山丘，而城的位置便在山丘之上，由空中降下後，進入此城的街道，在街上的商店並沒什麼特別好的東西，但有一種基亞外袍（キュアローブ），穿上他後防禦力可上升七，可買來給普先（ブゼン）裝備，而此袍還有魔法（リレイト）的效用，所以一定要買一件才行。

出了武器防具屋後，由中央的街道走入王宮中（要白天進去），然後到左方的大殿內，便會看見國王在那，交談之後，國王便會對你說：「唉！我的兒子奇洛魯王子（チロル）不知被魔物抓去何處了。」但此時心急的傑亞魯（ケアル）卻問他說：「聽說貴城有古代遺留下來的秘寶，名叫天使的呢喃（天使のささやき），可否給我們一看。」國王聽到此話後，便生氣的說：「無禮的人，竟敢開口向我要寶物，馬上從我眼前消失掉。」

隨後國王便命侍衛長茲依魯（ザイル）將我們四人關在左方的房間中，當大家進去後，大門便被鎖上，但普先（ブゼン）卻叫大家莫心急，待晚上士兵守衛鬆懈時，便會帶大家脫出，在普先（ブゼン）的安撫之下，大家便休息了。

到了深夜，古蕾亞（クレア）便起身叫醒了大家，隨後大家便叫普先（ブゼン）趕緊想辦法，普先（ブゼン）在沈思一會之後，便以魔法打開了木門，但沒想到門消失後，裡面又出現了一個特製的門，但在普先（ブゼン）的強力魔法之下，又再度將它打開。

從房間出來後，到中央的大殿，然後由王座左方的樓梯上到2樓的國王寢室，你會看見國王正在睡覺，而桌子旁站著一名守衛還有一隻狗，和守衛交談後，他便會告訴你說，此狗是王子的愛犬，聽完情報後，下了一樓，然後走出王宮到街道上。

在水池左方有一名穿白衣的婦女，和他交談後，他便會告訴你說：「國王因為兒子不見了，所以相當心煩，你一定要先想辦法找到奇洛魯王子（チロル）才行，而他曾經看到王子的愛犬羅（ロン）從森林的方向跑回來過，所以那隻狗可能知道王子的去向。」聽完他的話後，古蕾亞（クレア）便叫大家回去王宮中的國王寢室。

決定了之後，你便由中央在進入王宮，然後再由樓梯上去2樓，但卻發現狗不見了，趕緊向守衛的人詢問，但守衛卻不知此狗的去向，接下來你再走出王宮，到水池旁和剛才告訴你情報的婦女交談，他便告訴你說，王子的狗剛才向森林的方向跑去了。聽完後，往左方走到西城口，會看見外城牆的森林走道，沿著路往上一直走到底，再向右走到盡頭後，便會看見狗在那裡叫著，和他交談後，圓雅（エンヤ）便會以神力與牠溝通，並問牠王子的行蹤，而小狗羅（ロン）在得知我們的目的後，便會帶著我們向右走到森林尾端，而那也有一名士在站崗，羅（ロン）會幫我們嚇走他，然後便向左跑入森林之內了。

原來此地有秘密的通道，你向左進入林內，然後摸著摸著走到深處的一個空地，會看見三個小矮人，古蕾亞（クレア）便大叫著說：「啊！那是妖精。」而他們看見有人類接近後

，便躲入中間的木頭內，而小狗羅（ロン）也會帶著我們進入裡面的世界。

當大家進去之後，不由得驚訝起來，天下竟有這麼美麗的地方，這裡便是神話中的妖精之村，一年四季皆風和日麗，居住在這的人都保有一顆純淨的心靈，走到前面便會看見羅（ロン）跑到了一個小孩身旁坐著，原來那小孩便是奇洛魯王子（チロル），長得真可愛，頭上還戴著金黃色的王冠呢！

先和王子交談，他便告訴你他不回去，他要和母親在一起，原來右方的女子便是他的母親加皮歐特女王（チェピオト女王），然後你再和女王交談，她便希望你將王子帶回去人間，因為她是妖精，所以無法在人間生活，因此才離開國王而回到妖精界中，但奇洛魯（チロル）卻不願離開我而追來，但他是人類，所以一定要離開此地。

再來你和王子交談，他也是個非常懂事的小孩，在了解母親的困境後，他便難過的向母親告別，兩人在互道保重後，王子便帶著愛犬羅（ロン）走回了王宮，你和女王交談後，他便會很感謝得祝福我們，告別女王後，你經由木頭回到人間界來，然後由下方的森林再走回東南方的入口。

出了密林通道後，往左沿著牆走回城內的街道，然後進入王宮，到左方的大殿面見國王，交談之後，國王便高興的對我們找回王子的事表示感謝，並願給我們任何想要的東西。此時古蕾亞（クレア）便向他要求賜予天使的呢喃（天使のささやき）這個神器，而國王在沈思一陣後，便問你要做什麼用，古蕾亞（クレア）義正言辭的回答說：「為了使美麗的大地不被黑暗所覆蓋，必須藉助此物的神力。」而國王便說：「難道你要打開天之門嗎？」古蕾亞（クレア）回答是（はい）。國王在得知我們真正的目的是拯救世界後，便感動的將天使的呢喃（天使のささやき）交給了具有天上界血統的伙伴古蕾亞（クレア）。

在我們取得此物後，國王並會祝福我們，並告訴你說：「現在你出城後，便先去南方的波茲馬斯港（ポーツマス港）。」傑亞魯（ケアル）訝異的說：「為什麼要去那呢？」國王便會告訴你，那是第一個去破解的地上界四封印之一，只要在村莊入口處使用天使的呢喃（天使のささやき），便會得到迴響。

◉四封印的解放

聽完了重要情報後，先別急著出王宮，你由王宮的樓梯上到第三層後，在教會左方的房間是收藏武器彈藥的地方，裡面有一個技師在管理，和他交談的話，他會送你一把魯西艾德魔劍（魔劍ルシエド），攻擊力可加74，當道具在戰鬥中使用，會有最強的閃電魔法（ガルザンド）的威力！

取得此劍，在本城的所有任務便告一段落了，接下來你便走出此城，乘上飛空船，往左飛出山脈，再向下飛到最南方海邊的波茲馬斯港（ポーツマス港），進去之後使用道具天使的呢喃（天使のささやき），便會產生共鳴的效果，可見此地果真有封印在此，走到村口最右方的河岸旁，便會看見一個水門，旁邊還站著一名穿墨綠色衣服的中年人，交談之後得知他是水路的管理員，由於他遺失了水門の鍵，因此無法把水放掉，而封印正在水道中，若不把水先去掉，那會無法下水去解開封印。

而據水路管理員的說法，他是在吉魯（ジル）開設的酒場（BAR）內喝完酒後，回來時便發現不見了，因此無法打開水門，而定期的大掃除就要到了，到時候要清理河道，真不知要怎麼辦才好？他並會拜託你去替他向酒場（BAR）的老闆吉魯（ジル）探查，回答他好（はい）之後，他便會相當的感謝你，其實不幫他找到水門鍵，我們也無法下水，就做個順水人情幫他這個忙吧！

首先走到OK便利屋後方的酒場（BAR）內，然後和右方櫃台內的婦女吉魯（ジル）交談，他便告訴你水路管理員人昨晚是有來此喝過酒，但並沒有東西遺落在此店，所以你最好回去問一問他吧！在向老闆道謝後，出了店門再到右下角的河邊找水路管理人交談，他在仔細思考後，便會告訴你他似乎在河岸旁的台階休息過，地點就在入口處的左方。

聽完這重要情報後，往左走到森莊入口的宿屋前，便會看見有一個階段通往水中，走到前端按I鈕一調查，便會發現河堤邊有一隻金屬被陽光照的發亮，當大家仔細一查看，便發現是水門の鍵，原來果真掉落在此地了，將它拾起之後，往右再走回水路管理人所在處和他交談，他便高興的取回他的鑰匙，隨後便將水門打開，不久便將全村的水都放掉了，終於可以去解開地上界的第一個封印了。

水乾涸後，你往左再走到剛才撿到水門の鍵的階梯旁，然後走下去到河道內，往左繞上去走到十字路口後，向右走到底便可看見下方有一個十字架，他便是封印的所在，走到前面調查後，古蕾亞（クレア）便以鏡子的神力將其解放，剎那間便發出了金黃色的光芒，讓大伙皆深深的感受到不思議的力量，天上的神明真是強大而神聖啊！

破解了封印之後，照原路走回了陸地，當你完成工作後，水路管理人員便會來問你使用完了沒，當古蕾亞（クレア）回答說已經不需要再下河了，水路管理人便把水門關閉，並再打開村後的水門，引水入河道，不一會村內又回復了以前的容貌。

破解封印之後，心裡不免輕鬆了一下，但別忘了，還有三個封印等著你去破解呢！離開了此村之後，搭上飛空船，然後往西飛回艾林大陸（エリン），在魔術師之村梅依尤（魔術師の村メイョ）的右下角的陸地上，



聖母瑪莉亞帶著兩仙女，合力救起了以身體封印黑暗的古蕾亞。

有一個忘卻之村妮娜（忘卻の村ニーナ），它位於一個小湖泊的中央，若無飛空船可是無法進去的。

由空中降下後，進入了這個小中的村莊，進去之後發現空無一人，只有在左的密林中有一個人在耕田，和他交談後，他便自言自語的說道：「最近由於魔物的侵害，以致村民都逃離了。」接著再向他做第二次的交談，傑亞魯（ケアル）便會問他是否為村長，而他卻回答不是，並告訴你村長的家在左上角的密林內，聽完之後，走到最左上角屋子，會看見一個圓頂屋子前放著一根鋤頭，它的屋後有三顆樹是▲▲▲這樣的形狀，由左方可以進入樹林內，在裡面摸索著暗路走出去後，便會看見村長，和他交談後，他便告訴你有關天上界的事，並送你一隻引導之杖（導きの杖），給エンヤ（圓雅）或クレア（古蕾亞）裝上可增加七的攻擊力（AP），並有魔法（クバース）的功用。

取得此杖後，便可以走出此村，然後搭上飛空船去右方布林坦尼亞大陸（ブリタンニア）南方的蒙特葛梅利城（モントゴメリー城），降落後進入此城，然後一直向前走入王宮內，會看見裡面有一扇奇怪的門，以前你有金の鍵時，也無法打開此門，但現在若是已經取得了卡貝魯塔渥之村（カンベルタウン）的村民送給你的達茲の鍵（ダーザの鍵），便可以用此物打開這大門，若還未取得鑰匙的話，那便趕緊去那個村莊，到宿屋的左方找一名穿咖啡色上衣綠色長褲的男子索取吧！

打開此門後，進入了樓梯，便可下到地下室內，這裡面路十分簡單（幾乎可以說是一條路），而且也沒有敵人，下去之後就往左到底，便會看見回到地上的樓梯，上去後會出現在城左上方的高塔內，再向上走入樓梯後，便會到城牆上的走道，往右走到底便會看見往下的樓梯，一直下去後，又會到另一邊的迷宮，同樣的也十分簡單，往左下一直走到尾端的十字路口後，又有一個往上的樓梯，上去後便會到達一處密林，裡面竟也有一個封印，再次調查它，便又會解開一個封印，如此一來便破解2個了。

打開了封印後，照原路走回去，然後便可以出城坐上飛空船繼續冒險，接下來便是要去東北方的背德の町尤庫（背德の町ヨーク），它位於你取得天使的呢喃（天使のささやき）的加皮歐特城（チェピオト城）不遠，就在它下方地圖編號32的河口處，降落之後步入了村內，在村口使用天使的呢喃（天使のささやき），也能產生共鳴，表示此村也藏有封印，但若是你白天進來的話，走到上面的圍牆出口時，會發現一對老夫婦阻擋你的去路，所以你要晚上再進入此村才行。

當夜幕鋪滿整個天空後，你進入了此村，再走到最上面後，便會發現沒有人擋路，你就可以走出去圍牆外，沿著牆往左走到河流旁後，會看見一個小瀑布，你往前一走，發現竟有一個洞穴隱藏在後，進去後往前走到底，便會看見第三個封印的十字架，依慣例調查它後，古蕾亞（クレア）便再度使它發光，釋放神力出來，如此一來便破解了3個封印了，只差最後一個，大功即可告成。

出了此村後，乘上飛空船，再向東南方飛到盜賊之町瓦依蒙達姆（盜賊之町ワイモダム），進去後走到最上方的山坡上，也會看見一個封印十字架，它便是你要破解的最後一個，但原先此地會有一名女人在擋路，如果玩家們是從頭便開始看此攻略的話，那筆者在各位初到此村時便已經教大家如何嚇跑她了，但如果你是現在才看此攻略的話，那我便再告訴大家一次，在最右上角的山崖旁，有一名穿綠色上衣紅長褲的男子，和他交談可以取得一隻大毛虫（註：只有傑亞魯（ケアル）的道具欄能放），有了牠再去找擋在往封印十字架路上的女人交談，她便會被你嚇的逃之夭夭，你便可以上山丘，順利解開最後一個封印了。

◉天上界的到達

四個封印皆被古蕾亞（クレア）破解後，天上界與地上界的道路便能重新接續起來，完成了這偉大的工作，四個人認為再大的辛勞也值得了，由於上了天上界後，只有一個村落，但卻不賣東西，也無住宿，因此你先在地上界把該買的物品買齊後，就乘上飛空船，然後飛到布林坦尼亞大陸（ブリタンニア）上地圖編號30的小廟旁降落，此廟周圍有四棵樹依東西南北圍繞著，是較特殊的小廟，而此廟也是地上界唯一能通往天上界的道路傳送站。

進了小廟（ほこら）後，向前走到柱子的中央處，便可看到一個水晶，裡面光華萬丈，一看便知道是具有神聖力量的秘寶，而後方也有一名神官，他便是負責將你傳送的長老，和他交談之後，他便告訴你地上界與天上界的道路又接續了，現在他便要以露之鏡（ルーの鏡）及庫羅之鏡（クロウの鏡）的力量，將我們送到天上去，隨著咻的一聲，大家便被強大的力量，吸上了萬丈的高空之上了。

到了天上界後，往下走到底會看見一座橋，但千萬別過去，此橋是具有神力的橋樑，要走過此橋必須要具有神賦與的力量才行，而要得到此力量便必須找到天界四寶，它們是四樣

不同的裝備，是當初與撒旦作戰的勇士所配戴，現在則由天上界女王，也就是聖母瑪莉亞（マリア）所保管，收藏的地點是在神聖之泉（聖なる泉），而它的位置便在你初登天上界時，右方的瀑布邊。

由吊橋往回走到右上方後，果然在陸地上看見了一個清澄的小湖，進去後便能到達神聖之泉（聖なる泉）的迷宮內，在此洞的左上、左下、右下及右上，分別放著主角傑亞魯（ケアル）才能拿取及裝備的四樣物品，分別是天啟の兜、天命の劍、天刑の盾及天惠の鎧，這是四樣最強的天上界裝備，合稱「天界四寶」，皆沈於聖水中，長年具有神聖的力量，而每樣物品的收藏處前，都會由一名聖女看守，但別怕，他們已有女王的口令，只和她們交談，便可取得寶物了。

四樣物品拿到手之後，你便具有了神聖的力量，都替傑亞魯（ケアル）裝上後，回到泉水外的陸地，然後便可以往下大大方方的通過吊橋，此時的傑亞魯（ケアル）已經是被神所選擇的戰士了。

過橋後，爬上了山丘，在眼前左方的小湖中，有一個希臘式的神殿遺跡，你走到湖旁去踩草地上的魔法陣，便會使水向兩邊分開，中央便出現了一條路可通往神殿，裡面是最後一個記的村莊，名叫艾魯姆村（エルム村），進了裡面之後，便會看見天上界的人民悠閒的生活著，村中並有四座神殿，裡面的人也是告訴你四樣武裝都是沈寂在泉水底很久的神器了，聽完他們的話後，傑亞魯（ケアル）才知身上所穿的武裝，是多麼的神聖，而被神選中的他，又是何等的榮耀啊！

此村並沒有販賣武裝，也沒有販賣道具，更沒有住宿的旅店，只有一個負責記錄的女神，她的位置在左上角太陽標記神殿的左方岩石前，和他交談記錄後，便可走出這個村莊。

出來後往右上走到底，再踩入另一個草地上的魔法陣，便會傳送到大瀑布湖中的一個白色魔法陣，往右方有一座巨大的神殿，那便是聖母瑪莉亞（マリア）所居住的天空の神殿，我們趕緊去面見這位偉大的女神吧！

步入了天主の神殿的大門後，出現在你面前的是一排長長的階梯，走上去後，便會看見十分宏偉莊嚴的大殿入口，進去之後往前一直走上第二層的平台後，往右繞下去到平台的下方，會看見一個往上的樓梯，上去後便會到鋪滿一條直線的紅地毯大殿，這便是聖母瑪莉亞（マリア）所在之處，向前走到紅地毯前端，便會看見一名長著金黃色頭髮，穿著白色紗衣的女神，她便是天上界的女王瑪莉亞（マリア）。

交談了之後，漂亮動人的卡通動畫便出現了，瑪莉亞（マリア）將古蕾亞（クレア）帶入了內殿，一五一十的將她的身世之謎告訴古蕾亞（クレア），原來當他們打敗撒旦欲回到天上界時，為了怕邪惡再度復出時，地上界沒有一個具有天界血統的人來打開天之門，接受神的力量去打倒邪惡，因此聖母瑪莉亞（マリア）便留下了女兒古蕾亞（クレア）在地上界的羅斯克蒙之村（ロスコモンの村），被長老拾獲將古蕾亞（クレア）撫養長大，現在歷經了千辛萬苦，我們好不容易又見面了，但是為了封印邪惡的魔法師魯基菲爾（ルキフェル），你必需再回到地下界的謎之大陸去打倒他，才能使世界獲得真正的和平。

隨後瑪莉亞（マリア）便會將脖子上配戴的天使の涙的項鍊卸下來，交給了古蕾亞（クレア），隨後她便用神力將全隊送到了地上界的謎之大陸羅荷蘭（ロッホラン），而到了這黑暗大陸後，一開始會出現在大陸的東南方海角的樹陣中，沿著路往西北方走過了山丘，再往東北方過了橋到達北方後，會看見右上角有一個◉形狀的湖泊，看起來十分奇怪，走到前面一查看時，突然由空中傳下來一名中年人的說話聲，傑亞魯（ケアル）驚訝的看著天空，想知道究竟是誰在說話，但在一旁的古蕾亞，此時早已熱淚盈眶，因為在聽到此聲音時，心中突然有了溫暖與熟悉的感覺，那一定是自己從未謀面的父親由天上所傳達到此地的訊息吧！而這深沈又莊嚴的聲音，一再的告訴我們，接下來要去的地方是相當險阻，希望傑亞魯（ケアル）、普先（ブゼン）及圓雅（エンヤ），能夠好好的協助古蕾亞（クレア），共同完成這個艱難的任務。

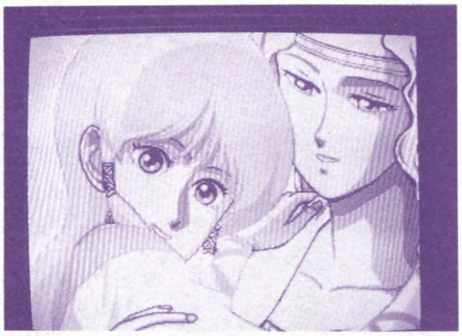
聽到了父親第一次開口對自己表示關心與期許，雖然無法真正相見，但古蕾亞（クレア）卻感覺到自己的靈魂早已跨越了時空與遙遠的父親在一起了，這種感覺或許就是人間最珍貴的「親情」吧！

◉闇之神殿

在父親的訊息結束後，由湖中便出現了神聖的飛空船，他不管山有多高，也可以飛過去，而此船取得後，便象徵著最後的決戰時刻就要來臨了！身上流著天上界之血的古蕾亞（クレア），手握著脖子上配戴的天使の涙項鍊，下定決心要向前奮力一戰了。

乘上了飛空船後，飛到此大陸左上方的岩山上空，便可看見一座城殿，那便是最終的魔域「闇の神殿」，如果你未取得此飛空船是無法進入此地的，若是你現在尚未準備好的話，可以此飛空船飛回以前去過的大陸，去各村內打點一番後，再回到此城降落，進入闇の神殿。

由B1F入口進去後，向前一直走到上方的房間中，便會與第一個首領交手，他是曾在歐曼之塔（オーマの塔）中與你交手的瑪魯克吉亞斯（マルコキアス），擊敗他後下樓到B2F，然後，往下走到底，在左方的房間內又會遇見於布林坦尼亞大陸（ブリタンニア）上的般葛亞之塔（バンコアの塔）內出現過的首領曼


母女終於永遠在一起了。

提葛拉（マンティゴラ），記不記得第一次與他見面時，他還說過要執行殺死我們的任務，但當時便痛宰了他，現在還怕他嗎？

結束了第二個首領的生命後，由樓梯下去到B3F，便會看見四周皆有許多一閃一閃的亮光，似乎越來越接近目的地了，到了此樓後，走到最右上角的外圍走道，便會看見人魚賽依蕾（セイレン），他以前是出現在阿魯巴大陸（アルヴァ）的歐基魯洞窟（オーキルの洞窟），而伙伴吉特（ジト）也慘死在此洞之中，新仇舊恨，咱們來和他算清楚吧！

再一次的將他打敗後，下去便是B4F，右上的一個小房間內，此樓的左下小房間中，便會遇另一隻曾在般葛亞之塔（バンゴアの塔）中頂樓曾出現過的首領尼比羅斯（ネビロス），當初他便是負責派遣凱姆（カイム）去克庫城（コーク城）上空抓走古蕾亞（クレア）的，由於他才使得一對恩愛的男女分離，現在兩人歷經千辛萬苦，總算又在一起，一定要把這個始作俑者給打敗，但若是你直接走到左下角的房間，會發現樓梯被鐵柱擋住，完全無法進去，難道沒有辦法了嗎？其實你走右下角的房間，由樓梯下到下面後，你注意看左方牆前的人形雕像，會發現它竟看著左方，而那一頭（也就是在下角房間）內的同一個方向，他的雕像也是看著右方，真是奇怪，你去撞那牆看看，會發現竟有一條秘道可以通到左方的房間。

過去之後，便與尼比羅斯（ネビロス）交手，他也沒什麼，打敗他之後，下去便是B5F，在此樓中央有一隻大蜘蛛，他便是前面四名小首領的指揮者及鎮守通往最後B6F樓梯通道的首領亞利曼（アーリマン），他躲在網子正中央，你必項踩著蜘蛛絲走到中央與他交手，但蜘蛛絲上皆有毒物會扣減你的HP，因此要用魔法（フロエウ），使身體騰空，較容易不受損傷的抵達中心處。

此蜘蛛的HP在700左右，但攻擊並不很強，應可戰勝，打敗他之後，往右沿著絲路走到對面的陸地，便會看見通往最終層B6F的樓梯，下去後，走到左上角，再由樓梯下到中央的房間處，便會看見此樓的中心點，有一個巨大的魔法陣，中央並站立了一隻恐怖的魔人，他便是利用此陣來喚醒地獄的魔鬼們到處作亂的邪惡魔術師魯基菲爾（ルキフェル）。

◉最終決戰

終於找到了罪魁禍首，不要再猶豫了，衝到他面前和他交談後，大家便齊聲問道：「你就是那萬惡的魯基菲爾（ルキフェル）嗎？」在我們講完後，他便將權杖放到身旁自傲的說道：「膽小、卑劣又愚蠢的人類啊！我們黑暗界的第一次統治被你們所破壞，現在我們於數百年後再次捲土重來，難道就憑幾個人類就想打倒我嗎？」

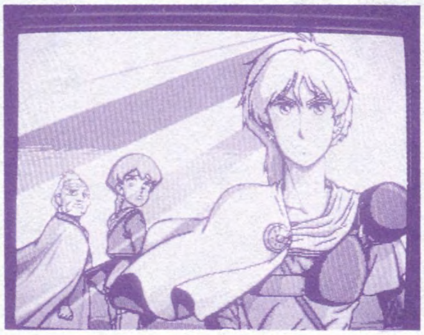
此時，古蕾亞（クレア）便站了出來，手握母親聖母瑪莉亞（マリア）的天使の涙項鍊說道：「我乃天上界王族，名叫古蕾亞（クレア），現在便要來打倒你，使你永遠封印在地底之中，地上界人類的生活，不是其它世界的人所能干涉的。」聽了此話後，魯基菲爾（ルキフェル）便大笑著說：「你不許我來統治，哈哈哈…你真是個乳臭未乾的小女孩呀！即使你是當年擊敗地獄王撒旦（サタン）的勇士後代，但來到此地，已經沒有妳可說話的餘地了。」古蕾亞（クレア）接著又大聲的說：「魯基菲爾啊！像你這樣狂妄的人，一定會步上當年撒旦（サタン）王的後塵。」古蕾亞（クレア）在講完後，魔術師魯基菲爾（ルキフェル）便大叫說：「住口！我要將你們全都丟進絕望與虛無所支配的黑暗世界，受受永不復的苦痛滋味吧！」

隨著震撼的音樂響起，這場橫跨天上界、地上界及地底界的世紀對決就隆重登場了。魯基菲爾（ルキフェル）的體力很強，打到6000點時，他便會張起雙翼，攻擊會更強，但此時也表示他也差不多了，在戰鬥中要隨時注意全員HP的狀態，因為他十分厲害，猛烈的攻擊一次都會有100以上的傷害，不可等閒視之才行，小心應戰求得最後的勝利。

經過四人的浴血奮戰後，終於擊敗了魯基菲爾（ルキフェル）魔法師，其邪惡之靈魂在痛苦中脫出了肉體大聲叫喊道：「我才是永生不滅的真理，不管我是否勝利，在人心的深處，一定還是會有黑暗的一面，現在我暫時退回地底界，來日必將重新君臨天下。」講完之後動畫便展開了。

魯基菲爾（ルキフェル）化成一條白龍後，衝向了傑亞魯（ケアル），但卻被天命の劍斬成了兩截，隨後他便衝入了魔法陣中，也就是地底界與地上界的連接口，想逃之夭夭，但是被我方的普先（ブゼン）、圓雅（エンヤ）所識破，因此傑亞魯（ケアル）便大聲叫古蕾亞（クレア）丟入天使の涙的項鍊到魔法陣中，將地底界入口封閉，使魯基菲爾（ルキフェル）的怨靈萬劫不復。

此時站在一旁的古蕾亞（クレア）卻突然走到未婚夫傑亞魯（ケアル）的面前，輕輕的吻別了傑亞魯（ケアル），隨後便說了一聲再見，正當大家莫名奇妙時，只見古蕾亞（クレア）竟朝魔法陣的方向奔跑，原來天使の



結尾圖：踏著堅定步伐，獨自一人離去的傑亞魯。

淚的項鍊雖然是可以封閉邪惡的力量，但卻一定要跟隨著有天上界血統之人的身體，才能發揮出神聖的力量，所以光是將項鍊丟入魔法陣中央的地底界入口，是沒有作用的，而傑亞魯（ケアル）、普先（ブゼン）及圓雅（エンヤ）卻不知此事，以為只要將項鍊擲出即可，但心地善良的古蕾亞（クレア）為了不負地上界父母的期望，及不忍見萬物遭受荼毒，所以捨棄了與丈夫傑亞魯（ケアル）的「小愛」，決心完成時代所賦與她的「大愛」。

當傑亞魯（ケアル）正欲衝向前去攔阻古蕾亞（クレア）時，她卻以靈力化成了一道金光，衝入了魔法陣之中，刹那間正義的神聖之光，照亮了黑暗的地底界，躲避不及的魯基菲爾（ルキフェル），便在萬丈光芒中痛苦的扭曲著面容而幻滅，但可憐的古蕾亞（クレア）也和這光芒一樣消失的無影無蹤了。

◉天與地的離別

在光芒消失後，地底界的入口便完全的封閉了，原本陰森的神殿便突然消失了，大伙此時所站之處也變成了陸地，中央的魔法陣也消失了法力，三個人呆站在那，為這突如其來的異變感到難過。就在此時，突然空中亮起了一道光柱直達地面，在神聖的金色光芒下，三位女神由空中緩緩下降，當大家仔細一看，才發現是聖母瑪莉亞（マリア）帶著兩名仙女由天上界來到此地了。

三人在空中使出了法術，使得黑暗的大陸一下子充滿了光芒，空中並且產生了如雪花一般的美景，在此刻，奇蹟產生了，由魔法陣中浮出了古蕾亞（クレア）的身體，原來他們在古蕾亞（クレア）完成任務而自己投入地底界後，便來這裡要將她帶回天上界，過著真正屬於她的生活，在聖母瑪莉亞（マリア）懷中沈睡的古蕾亞（クレア），在被解救後便慢慢睜開了雙眼，當她看見了母親瑪莉亞（マリア），高興的叫了她一聲媽媽，似乎對自己能重回天上界而覺得欣喜不已！

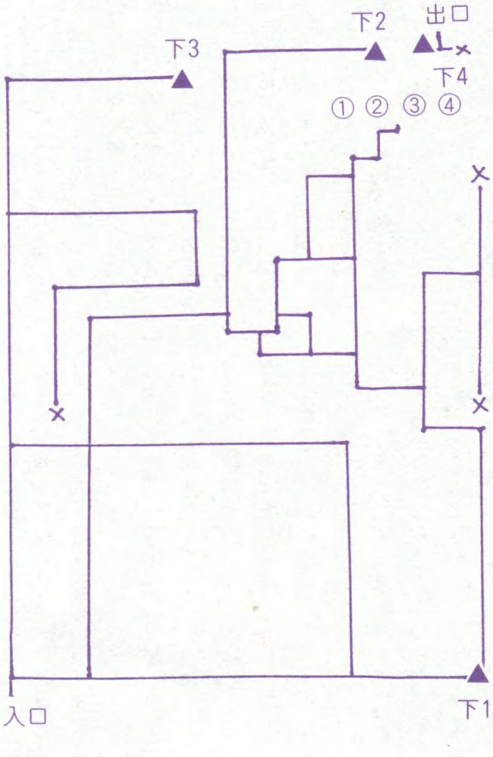
就在傑亞魯（ケアル）深情的張著大眼睛望著天空時，女神們便帶著古蕾亞（クレア）冉冉的升上了天空而消失了。普先（ブゼン）及圓雅（エンヤ）見到此景後，深深的替傑亞魯（ケアル）感到嘆息，好不容易歷經千辛萬苦才重聚，但是又分開了，或許是再也不能相見了。傑亞魯（ケアル）及圓雅（エンヤ），傷心的低頭想著往事，唉！世事多變化，這時候又能說些什麼呢？

傑亞魯（ケアル）走了幾步後，想透了許多事情，古蕾亞（クレア）從小便身世不明，她一定很希望有人能告訴她所有的問題，在她知道自己為天上界王族後，竟會毅然決然的挺身向邪惡挑戰，尤其是最後衝入魔法陣的行為，表示她已經由柔弱的少女變成更堅強的人了，現在她雖然離開了我，但或許在天上界能夠更快樂的渡過以後的日子吧！（這總比永遠封印在地底內好多了。）

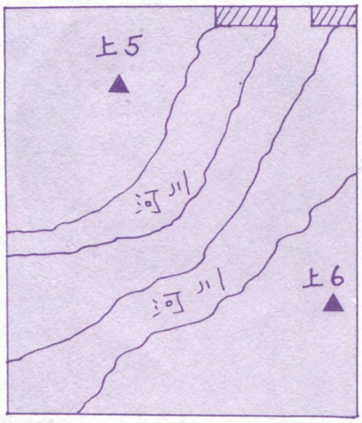
想到了這裡，傑亞魯（ケアル）也決定自己往後的生活，也要過得更堅強、更有意義，此時傑亞魯（ケアル）挺起了胸膛，神色堅定的向前邁出了自己的第一步，相信自己，創造未來，離去吧！傑亞魯（ケアル），去創造另外一個屬於自己的美麗世界。而畫面此時也延伸開並轉成黑白，似乎就像每部動人小說一樣，留給你一種永不抹滅的感覺。隨著動人淒美的音樂響起，這個「愛」的故事，也劃下了完美的句點。



迷宮附圖①：川の抜け穴（河川地道）（B1F）：



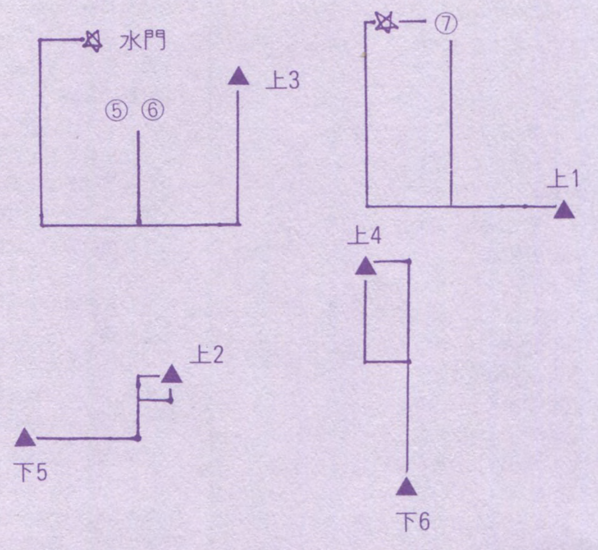
（B3F）：



（寶箱號碼內容）

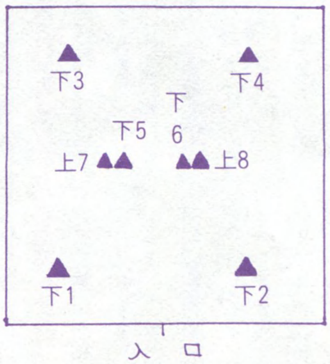
①180元
②98元
③くすり草（藥草袋）
④450元
⑤くすり草（藥草袋）
⑥420元
⑦くすり草（藥草袋）

（B2F）：

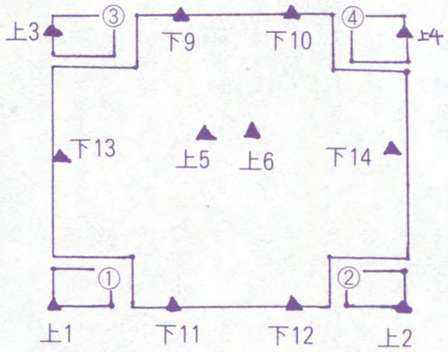


迷宮附圖②：バンゴアの塔（班葛亞之塔）

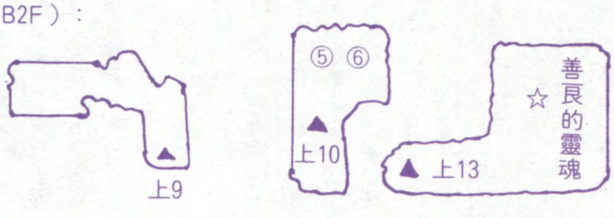
（1F）：

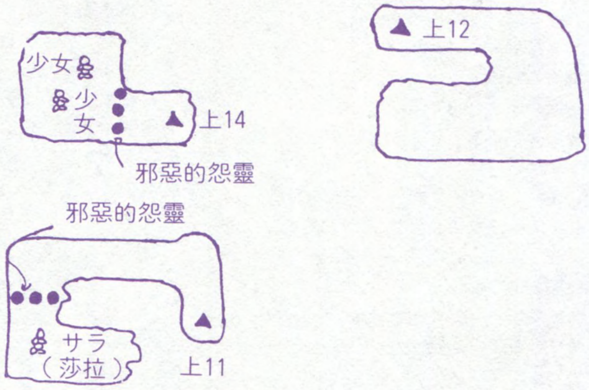


（B1F）：

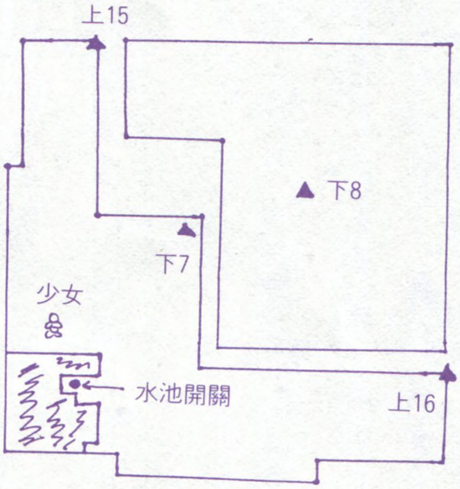


（B2F）：





（2F）：



4.鐵鐵の兜……2100元
5.鋼鐵の鎧……2450元

◉道具屋

1.ハルバスの肉（大肉）……580元
2.ケトの葉（傑特之葉）……420元
3.バシンの肉（肥肉）……3600元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
6.ダヌーピアス（達奴項鍊）……3420元
7.明暗のつぼ（明暗之壺）……610元

十三、キース村（基斯村）

◉武器道具屋

1.ゲイルロッド（克依魯棒）……2800元
2.ラグナロッド（拉古娜棒）……4000元
3.鐵の盾……2400元
4.銀のこて（銀之護手）……12464元
5.鋼鐵の兜……2100元
6.聖なる兜（神聖頭盔）……40000元
7.金のかみ飾り（金色髮飾）……58000元
8.鋼鐵の鎧……2450元

十四、オーキルの町（歐基魯之町）

◉武器道具屋

1.ラグナロッド（拉古娜棒）……4000元
2.聖者の劍……8920元
3.聖者の盾……10000元
4.魔女の帽子……12000元
5.遊女の服……4500元
6.光のエプロン（光之圍裙）……7700元

◉道具屋

1.ハルバスの肉（大肉）……580元
2.ケトの葉（傑特之葉）……420元
3.バシンの肉（肥肉）……3600元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210
6.誓いの指輪（誓言的戒指）……4620元
7.眠り草（催眠草）……520元

十五、カンベルタウン（卡貝魯塔渥之村）

◉武器道具屋

1.ラグナロッド（拉古娜棒）
2.パワーロッド（力量之棒）……24000元
3.ムーンロッド（姆之杖）……35000元
4.炎のこて（火炎的護手）……14000元
5.ムーングラブ（姆之拳套）……15000元
6.水妖精の兜……28000元
7.聖者のローブ（聖者之外袍）……29800元
8.ブレスの鎧（呼吸的盔甲）……39500元

◉道具屋

1.ハルバスの肉（大肉）……580元
2.ケトの葉（傑特之葉）……420元
3.バシンの肉（肥肉）……3600元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
6.獸王の肉……1630元
7.豐かな心（豐盛的心）……4030元
8.明暗のつぼ（明暗之壺）……610元

十六、ハリス村（哈利斯村）

◉道具屋

1.ハルバスの肉（大肉）……580元
2.ケトの葉（傑特之葉）……420元
3.バシンの肉（肥肉）……3600元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
6.諸惡の種……680元
7.眠り草（催眠草）……520元

十七、チェビオト城（加皮歐特城）

◉武器道具屋

1.ルーンナイフ（古文匕首）……19000元
2.パワーロッド（力量之棒）……24000元
3.ムーングラブ（姆之拳套）……15000元
4.魔女の帽子……12000元
5.水妖精の兜……28000元
6.キュアローブ（基亞外袍）……34500元
7.ブレスの鎧（呼吸的盔甲）……39500元

◉道具屋

1.ハルバスの肉（大肉）……580元
2.ケトの葉（傑特之葉）……420元
3.バシンの肉（肥肉）……3600元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
6.鬼火……230元
7.清めの水（聖潔之水）……450元

十八、背德の町ヨーク（背後之町尤庫）

◉武器道具屋

1.滅びの短劍（破滅的短劍）……24元
2.アイスロッド（冰凍棒）……2800元
3.鐵の盾……2400元
4.鋼鐵のこて（鋼鐵之護手）……9700元
5.派手なウィグ（華麗的帽子）……4000元
6.バリアローブ（防護外袍）……1500元













◉（筆者後記）

「古來一句，無生無死，萬里無雲，長江無水」，這是日本南北朝時代，因反抗幕府暴政起義而事敗被斬的日野俊基臨死前寫下的詩句，他認為為了真理而奮戰，即使失敗了，也沒什麼遺憾了，看透了這一點，那人間便沒有什麼可怕的事了。這種心境在此遊戲中便可以常常感受到，這整個遊戲的內容，最能表達出來的便是「愛」，而故事的開始，男女主角便在互相深愛的情況下，一同前去接受祝福，而後來古蕾亞（クレア）被抓後，傑亞魯（ケアル）也是為了愛才前去救他，以致於後來再繼續踏上討伐魔術師魯基菲爾（ルキフェル）的旅程時所表現出來對大地萬物的關愛，使得玩家們在玩此遊戲時，有和別種RPG遊戲完全不同的感覺，而結局或許也是所有玩家意想不到的結束吧！

筆者我在遊戲尚未推出前，便對此種歐洲式的神話背景，感到相當的好奇，畢竟在感覺上，好像是另一種不同形式的RPG遊戲，而在此款遊戲上市後，當畫面一出現，我便被那近乎教堂中的聖樂所感動，完全是很親切的感覺，一點也沒有戰鬥的氣息，不像一般傳統式的英雄RPG，一開始便迫力十足的要開始大決鬥了。所以此遊戲的氣氛控制十分的特別，而遊戲內的謎題都不會很困難，提升等級又不會很慢，所以整體上說來，此遊戲的確是相當不錯，希望剛接觸RPG的人能試一試，真的很不錯哦！

（商店販賣物一覽表）

一、キルデアの町（奇魯蒂亞之町）

◉**武器防具屋**

1.ダガー（匕首）……7元
2.リルキャット（長手套）……100元
3.布の帽子……20元
4.花柄エプロン（花紋圍裙）……50元

◉**道具屋**

1.馬刺し（馬刺）……160元
2.フルフル燒き（燒肉）……240元

二、（コーク城）克庫城

◉**武器防具屋**

1.聖者の短劍……10元
2.ブロンズの劍（青銅之劍）……180元
3.リバーナイフ（鋒利的匕首）……200元
4.なめし革の盾（熟皮革之盾）……92元
5.格子の帽子……72元
6.花柄エプロン（花紋圍裙）……50元
7.革の鎧……75元

◉**道具屋**

1.馬刺し（馬刺）……160元
2.フルフル燒き（燒肉）……240元
3.邪惡な仮面……300元

三、港町トラリー（港町特拉利）

◉**武器防具屋**

1.ブロンズの劍（青銅之劍）……180元
2.リバーナイフ（鋒利的匕首）……200元
3.なめし革の盾（熟皮革之盾）……92元
4.革の手袋……40元
5.旅人の帽子……98元
6.革の鎧……75元
7.布のローブ（布之外袍）……82元

◉**道具屋**

1.馬刺し（馬刺）……160元
2.フルフル燒き（燒肉）……240元
3.くすり草（藥草袋）……190元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.幸運の腕輪……780元
6.明暗のつぼ（明暗之壺）……610元

四、魔術師の村メイヨ（魔術師之村梅依尤）

◉**道具屋**

1.馬刺し（馬刺）……160元
2.フルフル燒き（燒肉）……240元
3.ハルパスの肉（大肉）……580元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
6.鬼火……230元
7.ケトの葉（傑特之葉）……420元

五、湖の町モリス（湖之町摩利斯）

◉**武器防具屋**

1.リバーナイフ（鋒利的匕首）……200元
2.フレアロッド（火焰棒）……1650元
3.ガントレット（閃電護手）……250元
4.絹のローブ（絹之外袍）……110元

◉**道具屋**

1.フルフル燒き（燒肉）……240元
2.ケトの葉（傑特之葉）……420元
3.銀のピアス（銀色的項鍊）……300元
4.明暗のつぼ（明暗之壺）……610元

◉第一號攤位（販賣與道具屋相同）

◉**第二號攤位**

1.馬刺し（馬刺）……160元
2.クモの系（蜘蛛絲）……210元
3.幸運の腕輪……780元

◉**第三號攤位**

1.清めの水（聖潔之水）……450元
2.眠り草（催眠草）……520元
3.ハヤブサの靴（哈亞布沙之靴）……830元
4.金の鍵……330元

◉**第四號攤位**

1.首切りの系（切首之鋼絲）……727元
2.龍骨の劍……1982元
3.ヒノキの盾（檜本盾）……150元
4.アガレスの鎧（亞卡雷斯的盔甲）……150元

六、ペンブローク港（佩布羅克港）

◉**武器防具屋**

1.フレアロッド（火焰棒）……1650元
2.龍骨の劍……1982元
3.銅のこて（銅之護手）……500元
4.ブロンズの盾（青銅之盾）……750元
5.ブロンズの兜（青銅之頭盔）……800元
6.絹のローブ（絹之外袍）……110元
7.龍骨かたびら（龍骨麻衣）……372元

◉**道具屋**

1.フルフル燒き（燒肉）……240元
2.馬刺し（馬刺）……160元
3.ハルパスの肉（大肉）……580元
4.ケトの葉（傑特之葉）……420元
5.クモの糸（蜘蛛糸）……210元
6.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
7.鬼火……230元

七、モントゴメリー城（蒙特葛梅利城）

◉**武器道具屋**

1.フレアロッド（火焰棒）……1650元
2.鋼鐵の劍……2400元
3.銅のこて（銅之護手）……500元
4.ブロンズの盾（青銅之盾）……750元
5.龍骨かたびら（龍骨麻衣）……372元
6.エリードレス（禮服）……700元

八、石の町ストーンヘンジ（石之町斯特方吉）

◉**武器道具屋**

1.鋼鐵の劍……2400元
2.閃光の杖……2000元
3.銀のかみ飾り（銀色髮飾）……1200元
4.派手なウィグ（華麗的帽子）……4000元
5.龍骨かたびら（龍骨麻衣）……372元
6.エリードレス禮服……700元

◉**道具屋**

1.フルフル燒き（燒肉）……240元
2.馬刺し（馬刺）……160元
3.ケトの葉（傑特之葉）……420元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
6.星の首飾り（星星的首飾）……1190元
7.魔除けの鈴（除魔之鈴）……1260元

九、ポーツマス港（波茲馬斯港）

◉**武器道具屋**

1.鋼鐵の劍……2400元
2.閃光の杖……2000元
3.銀のかみ飾り（銀色髮飾）……1200元
4.派手なウィグ（華麗的帽子）……4000元
5.龍骨かたびら（龍骨麻衣）……372元
6.銅の鎧……750元

◉**道具屋**

1.フルフル燒き（燒肉）……240元
2.ハルパスの肉（大肉）……580元
3.ケトの葉（傑特之葉）……420元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
6.諸惡の種……680元
7.眠り草（催眠草）……520

十、盜賊の町ワイモンダム（盜賊之町瓦依蒙達姆）

◉**第一號攤位**

1.首切りの系（切首之鋼絲）……727元
2.戰乙女の劍……2700元
3.龍骨の盾……1500元
4.鐵の鎧……1245元

◉**第二號攤位**

1.馬刺し（馬刺）……160元
2.ケトの葉（傑特之葉）……420元
3.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
4.魔人のピアス（魔人的項鍊）……1090元
5.召喚の笛……2110元
6.清めの水（聖潔之水）……450元

◉**第三號攤位**

1.滅びの短劍（破滅之短劍）……24元
2.閃光の杖……2000元
3.鋼鐵の兜……2100元
4.バリアローブ（防護外袍）……1500元

◉**第四號攤位**

1.フルフル燒き（燒肉）……240元
2.ハルパスの肉（大肉）……580元
3.クモの系（蜘蛛絲）……210元
4.月の首飾り（月形之項鍊）……3200元
5.幻術の鏡……8600元
6.寶玉の指輪……4840元
7.鬼火……230元
8.金の鍵……330元

十一、メイプルソープ港（梅依普魯索布港）

1.戰乙女の劍……2700元
2.アイスロッド（冰凍棒）……2800元
3.龍骨の盾……1500元
4.鐵の盾……2400元
5.派手なウィグ（華麗的帽子）……4000元
6.バリアローブ（防護外袍）……1500元

◉**道具屋**

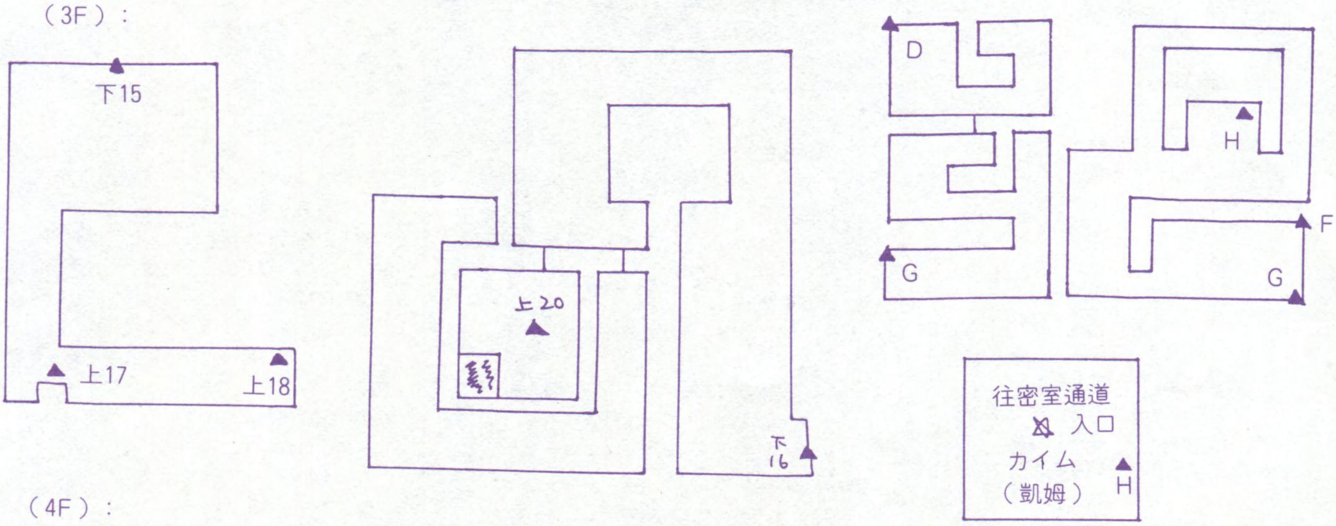
1.フルフル燒き（燒肉）……240元
2.馬刺し（馬刺）……160元
3.ケトの葉（傑特之葉）……420元
4.クモの系（蜘蛛絲）……210元
5.エクネのひげ（艾庫尼之鬚）……210元
7.魔法の覆面……1440元

十二、ヘルムズテール村（黑魯姆茲特爾村）

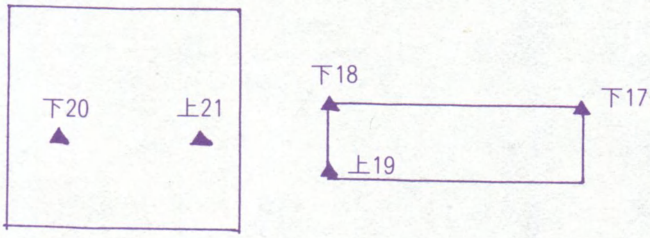
◉**武器道具屋**

1.ゲイルロッド（克依魯棒）……2800元
2.ラグナロッド（拉古娜棒）……4000元
3.鐵の盾……2400元

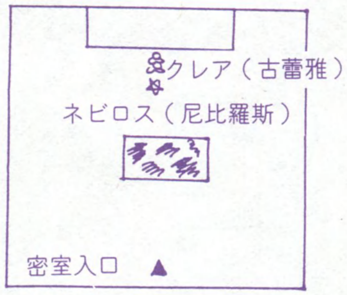
（3F）：



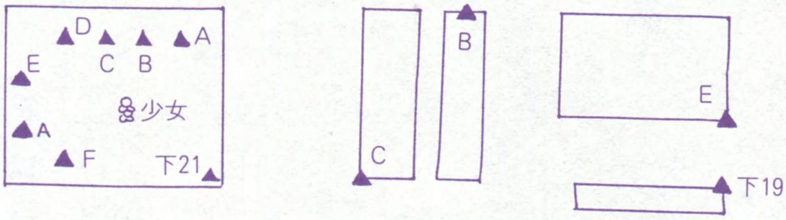
（4F）：



（最終密室）



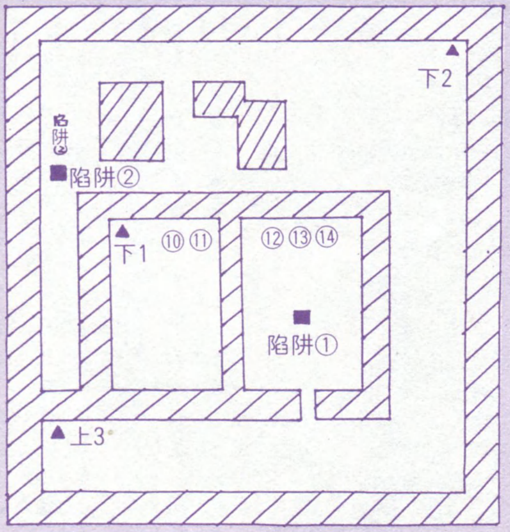
（5F）：



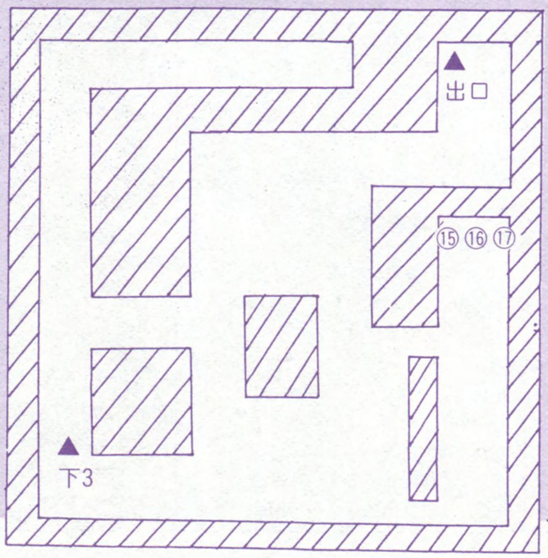
（寶箱號碼內容）

①800元
②シルクの服（絹布之服）
③くすり草（藥草袋）
④サンドドレス（洋禮服）
⑤500元　⑥245元

（2F）：

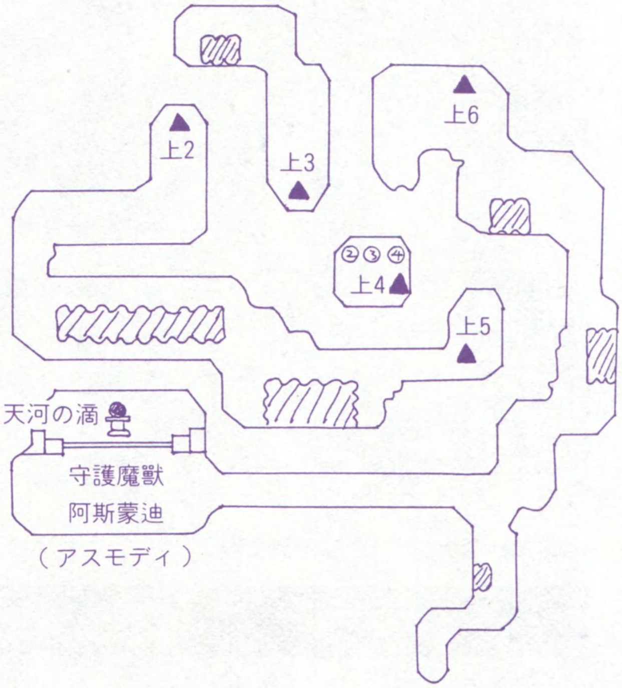


（3F）：

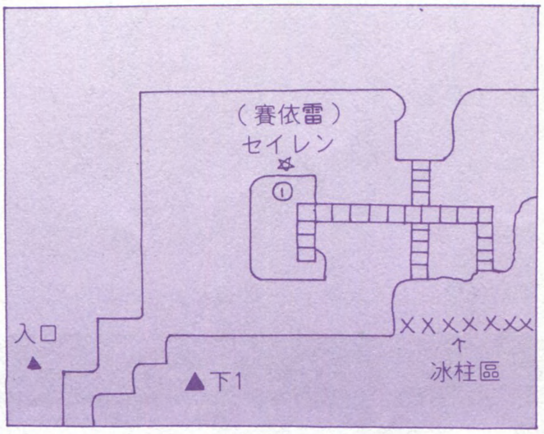


迷宮附圖④：オーキルの洞窟（歐基魯之洞窟）

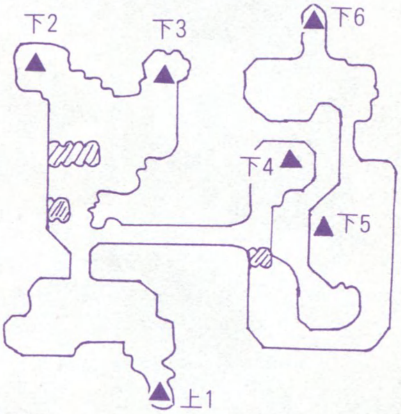
(B3F)：



（B1F）：



（B2F）：



（寶箱號碼內容）

①1800元

②820元

③炎星の盾

④ディアンの兜（迪安的頭盔）

（寶箱號碼內容）

①セイレンの歌（賽依雷之歌）

②同上

③100元

④ゲヴンソード（克巴劍）

⑤10元

⑥眠り草（催眠草）

⑦310元

⑧1240元

⑨フルフル燒き（燒肉）

註：需取得盜賊の手紙後來才行開。

⑩120元

⑪80元

⑫305元

⑬680元

⑭2000元

⑮エルフの服（妖精之服）

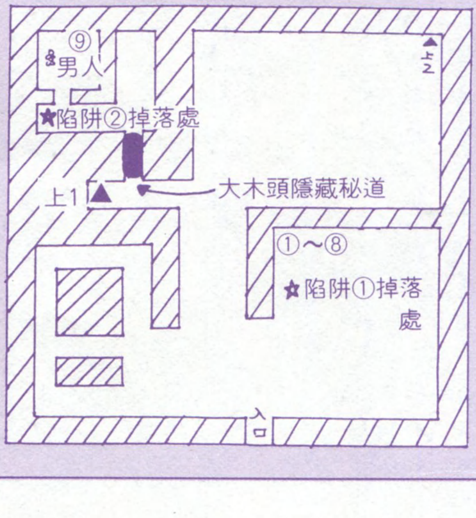
⑯800元

⑰セイレンの歌（賽依雷之歌）

迷宮附圖③：ワイモンダムへの洞窟

（瓦依蒙達姆之洞窟）

（1F）：



パワーロッド 力量之棒	24000	×	攻＋48	エ、ブ、ク
ムーンロッド 姆之棒	35000	×	攻＋65	エ、ブ、ク
ルーンナイフ 古文匕首	×	×	攻＋70	ケ、エ、ク
首切りの系 切首之鋼絲	727	×	攻＋19	ブ、エ、ク
魔劍ルシエド 魯西艾德魔劍	×	ガルサソド	攻＋74	ケ
導きの杖 引導之杖	×	クバース	攻＋70	ク、エ
天命の劍 天命之劍	×	×	攻＋83	ケ

◉頭部裝備物品　　裝備部分（頭）

防具日文 防具中文	買價	特殊魔法效用	提升能力	裝備者
布の帽子 布的帽子	20	×	防＋1	ケ、ク、エ
格子の帽子 格子的帽子	72	×	防＋2	ケ、ク、ブ、エ
旅人の帽子 旅人的帽子	98	×	防＋3	ケ、エ
ブロンズの兜 青銅的頭盔	800	×	防＋4	ケ、ジ
銀のかみ飾り 銀色的髮飾	1200	×	防＋5	ク、ブ
鋼鐵の兜 鋼鐵的頭盔	2100	×	防＋6	ケ、ジ
派手なウィグ 華麗的帽子	4000	×	防＋7	ク、エ
聖なる兜 神聖頭盔	40000	×	防＋11	ケ、ジ
金のかみ飾り 金色的髮飾	58000	×	防＋13	ブ、エ、ク
魔女の帽子 魔女的帽子	12000	ルバム	防＋8	ケ、エ、ジ
ディアンの兜 迪安的頭盔	×	エイノム	防＋12	ケ、ジ
水妖精の兜 水妖精的頭盔	28000	×	防＋9	ケ、ジ
天啟の兜 天啟的頭盔	×	×	防＋17	ケ

（裝備物一覽表）

註解：

攻＝（ＡＰ）
運＝（運氣）
體＝（身體）
速＝（素速さ）
防＝（ＡＣ）
右＝（右手）
他＝（其它裝備附件）
智＝（賢さ）
頭＝（頭部）
左＝（左手）
ジ＝（ジト）
ブ＝（ブセン）
ク＝（クレア）
ケ＝（ケアル）
エ＝（エンヤ）

◉手裝備物品①（武器）　　裝備部分（左右兩手）

武器日文 武器中文	買價	特殊魔法效用	提升能力	裝備者
ダガー 匕首	7	×	攻＋3	全員
聖者の短劍 聖者的短劍	10	×	攻＋5	ケ、エ
滅びの短劍 破滅的短劍	24	メルシル	攻＋7	エ、ク、ブ
ブロンズの劍 青銅之劍	180	×	攻＋17	ケ、ジ
リパーナイフ 鋒利的匕首	200	×	攻＋15	ケ、ク、エ
フレアロッド 火焰棒	1650	ルバム	攻＋18	ク、ブ、エ
クラウ・ソラス 庫拉索拉斯之劍	×	アプシャル	攻＋77	ジ
ゲヴンソード 克巴劍	×	ルセイル	攻＋50	ケ、ジ
龍骨の劍 龍骨之劍	1982	×	攻＋24	ケ、ジ
閃光の杖 閃光之杖	2000	サンド	攻＋25	ク、ブ、エ
鋼鐵の劍 鋼鐵之劍	2400	×	攻＋35	ケ、ジ
戰乙女の劍 戰乙女之劍	700	セイル	攻＋46	ケ、ブ、ジ
アイスロッド 冰凍棒	2800	ルブリス	攻＋26	ク、ブ、エ
ゲイルロッド 克依棒	2800	ルセイル	攻＋24	ク、ブ、エ
ラグナロッド 拉古娜棒	4000	ドルバムド	攻＋35	ブ、エ、ク
聖者の劍 聖者之劍	8920	×	攻＋58	ケ、ジ

防具日文 防具中文	買價	特殊魔法效用	提升能力	裝備者
サンドドレス 洋禮服	×	サンド	防＋14	ク、エ
ブレスの鎧 呼吸的盔甲	39500	×	防＋22	ケ、ジ
天惠の鎧 天惠之盔甲	×	×	防＋27	ケ

◉手裝備物品②（護手、盾牌）　裝備部分（左右兩手）

防具日文 防具中文	買價	特殊魔法效用	提升能力	裝備者
なめし革の盾 熟皮革之盾	92	×	防＋2	ケ、ジ
革の手袋 皮革的護手	40	×	防＋1	ケ、ク、ブ、エ
リルキャツト 長手套	100	×	防＋2	ケ、エ
ヒノキの盾 檜木盾	150	×	防＋5	ケ、ジ
ガントレット 閃電護手	250	×	防＋6	全員
銅のこて 銅之護手	500	×	防＋7	ケ、ブ、ジ
ブロンズの盾 青銅之盾	750	×	防＋8	ケ、ジ
龍骨の盾 龍骨之盾	1500	×	防＋10	ケ、ジ
鐵の盾 鐵之盾	2400	×	防＋13	ケ、ジ
鋼鐵のこて 鋼鐵的護手	9700	×	防＋14	ケ、ク、ジ、エ
聖者の盾 聖者之盾	10000	バリン	防＋16	ケ、ジ
銀のこて 銀之護手	12464	×	防＋26	ブ、ク
炎星の盾 炎星之盾	×	×	防＋21	ケ、ジ
炎のこて 炎之護手	14000	×	防＋17	ケ、ブ、ジ
ムーングラブ 姆之拳套	15000	×	防＋18	ケ、ク、エ
天刑の盾 天刑之盾	×	×	防＋34	ケ

◉身體備物品　裝備部分（體）

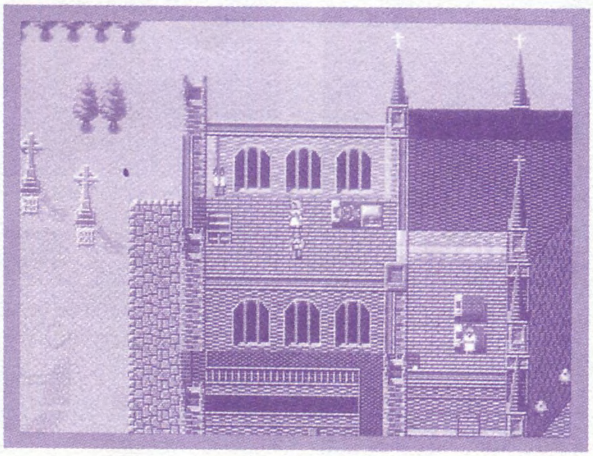
防具日文 防具中文	買價	特殊魔法效用	提升能力	裝備者
布の服 布之服	5	×	防＋1	全員
花柄エプロン 花紋圍裙	50	×	防＋2	エ、エ
革の鎧 皮革的盔甲	75	×	防＋3	ケ、ジ
布のローブ 布之外袍	82	×	防＋3	ク、エ
シルクの服 絹布之服	110	×	防＋4	全員
絹のローブ 絹之外袍	110	×	防＋5	ク、エ
アガレスの鎧 亞卡雷斯的盔甲	150	×	防＋6	ケ、ジ
龍骨かたびら 龍骨麻衣	372	×	防＋12	ケ、ジ
エリードレス 禮　服	700	×	防＋9	ク、エ
幻パンッ 三角褲	×	ティム	防＋12	ブ、エ
銅の鎧 銅之盔甲	750	×	防＋10	ケ、ジ
鐵の鎧 鐵之盔甲	1245	×	防＋12	ケ、ジ
バリアローブ 防護外袍	1500	バリン	防＋12	ク、ブ
鋼鐵の鎧 鋼鐵的盔甲	2450	×	防＋14	ケ、ジ
遊女の服 遊女之服	4500	×	防＋7	ク、エ
マッハドレス 高級禮服	×	エルミナ	防＋20	エ、ク
火妖のドレス 火妖之服	×	ドルバムト	防＋18	エ、ク
エルフの服 妖精之服	×	ティルノ	防＋15	全員
光のエプロン 光之圍裙	7700	エイノム	防＋13	ク、エ
聖者のローブ 聖者之外袍	29800	ラティル	防＋16	ブ、ク
キュアローブ 基亞外袍	34500	リレイト	防＋7	ブ、ク

（道具一覽表）

道具日文	道具中文	買價	效果
フルフル燒き	燒肉	240	可恢復一人ＨＰ及ＭＰ10的數值。
馬刺し	馬刺	160	可恢復一人30的ＨＰ數值。
ハルパスの肉	大肉	580	可恢復一人80的ＨＰ數值。
くすり草	藥草袋	190	可以解除中毒或詛咒的狀態。
おいしい肉	美味烤肉	730	可恢復一人的ＨＰ至最大值。
清めの水	聖潔之水	450	可降低敵人出現的機率。
眠り草	催眠草	520	在戰鬥中對敵人使用，可催眠其意識使其睡著。
クモの絲	蜘蛛絲	210	可一下子由迷宮中躍出回到外面的陸地。
明暗のつぼ	明暗之壺	610	在戰鬥中對敵人使用，可封住其魔法。
魔樹の葉	魔樹之葉	1400	在戰鬥中對敵人使用，可吸取其ＭＰ數值。
召喚の笛	召喚之笛	2120	在戰鬥中使用，會使出魔法來，但是會使出什麽則由電腦決定。
ケトの葉	傑特之葉	420	可使死去的伙伴復活成ＨＰ１的狀態。
鬼火	鬼火	230	在戰鬥中使用，可發出火球攻擊敵人，威力中等。
諸惡の種	諸惡的種子	680	戰鬥中對敵人使用，可以使他頭腦混亂而自相殘殺。
獸王の肉	獸王之肉	1630	使用後可使全隊每人恢復50的ＨＰ數值。
バシンの肉	肥肉	3600	使用後可使全隊每人恢復80的ＨＰ數值。
エクネのひげ	艾庫尼之鬚	210	使用後可一下子飛到最後去的村莊。
金の鍵	金之鑰匙	330	可打開一般金色的門，是初期可以買的鑰匙。

◉其他配件裝備物品　　裝備部分（他）

物品日文	物品中文	買價	特殊魔法效用	提升能力	裝備者
銀のピアス	銀色的項鍊	300	×	智＋6	ク、ブ、ジ、エ
邪惡な仮面	邪惡的面具	300	×	智＋3	ケ、ブ、ジ
幸運の腕輪	幸運的手環	780	×	運＋6	ク、エ
ハヤブサの靴	哈亞布沙之靴	830	×	速＋6	ケ、ブ
星の首飾り	星星的首飾	1190	×	速＋12	ケ、ク、エ
魔人のピアス	魔人的項鍊	1098	×	智＋7	ク、ジ、エ
魔法の覆面	魔法的面具	1440	×	智＋10	ク、ブ、エ
月の首飾り	月形之項鍊	3200	×	速＋12	ク、エ
ダヌーピアス	達奴項鍊	3420	バム	智＋11	ク、ジ、エ
誓の指輪	誓言的戒指	4620	×	智＋15	全員
豐かな心	豐盛的心	4030	×	運＋12	全員
幻術の鏡	幻術之鏡	8600	バリン	運＋5	ク、ブ、エ
寶玉の指輪	寶玉之戒指	4840	×	速＋15	全員
戰士の指輪	戰士之戒指	×	×	攻＋15	全員
天使の淚	天使之淚	×	アプシャル	×	ク



熱門遊戲的總匯
主機的標準配備

SFC 特輯 3

售價250元



和玩家共度精采的
耶誕、元旦、
寒假……新年！

劃撥帳號：1159250-4號／ 帳戶：電視遊樂雜誌社

（無法購買的道具及寶物）

物品日文／物品中文	取得地點	效　　果
エウリカの花 艾利卡之花	尼古雷吉洞窟	有了此花才可以通過克庫城旁邊的橋，並接受國王的祝福。
魔樹の葉 魔樹之葉	魔樹林	使用後可使ＭＰ恢復到最大的數值。
大樹の葉 大樹之葉	魔樹林	對死去的伙伴使用，可使其復活並恢復ＨＰ到最大值。
王の使書 王之使書	克庫城	克庫城國王給你的使書，有了他後，去魔術師之村梅依尤給普先（ブセン），他便會加入我們。
紅チェリー 紅色櫻桃	歐曼塔	為海神瑪娜南（マナナーン）的神物，交給他後便可使海域平靜，能夠航行淺海。
ルーの鏡 露之鏡	石之町斯特方吉	在村莊中抓到背叛者後可得，是打開天之門的秘寶之一。
セイレンの歌 賽依雷之歌	瓦依蒙達姆之洞窟	吹起此物可將飛空船呼叫到所站之陸地旁，和魔法（エルモラン）相同。
クロウの鏡 庫羅之鏡	艾庫塞塔城塞	和露之鏡一樣，同為打開天之門的神器之一，是女王在你打敗敵人後送你的。
大毛虫 大毛蟲	盜賊之町瓦依蒙達姆	在盜賊之町的瓦依蒙達姆內所得，可以用來嚇跑擋在村內往封印十字架路上的敵人。
盗賊の手紙 盜賊的手書	盜賊之町瓦依蒙達姆	在和村內的村長交談後，去酒場（ＢＡＲ）和老闆交談所得，用來換取盜賊之鍵用。
盗賊の鍵 盜賊之鑰匙	瓦依蒙達姆之洞窟	用此鑰匙可以打開金色及銀色的門扉。
天河の滴 天河之滴	歐基魯之洞窟	打倒阿斯蒙迪（アスモディ）後所得，是用來製作飛空船之用，在取得此物時，也會犧牲伙伴吉特。
ダーザの鍵 達茲之鑰匙	卡貝魯塔渥之村	村人所給，此鑰匙用來打開蒙特葛梅利城王宮內鑲有藍寶石的特殊門扉之用。
水門の鍵 水門之鑰匙	波茲馬斯港	在波茲馬斯港村內左方的河邊拾得，交給水路管理人後，可以使河水全部流光。
天使のささやき 天使的呢喃	加皮歐特城	加皮歐特城國王，在你找回王子後會送你，用它吹奏，可以查看四周有無封印存在。

CD發行表

PC-E SUPER・CD・ROM²

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	日幣定價
12月13日	スーパーCD-ROM²體驗ソフト集	2合1CD	RPG	哈德森	¥1000
12月20日	R-TYPE COMPLETE CD	R-TYPE CD版	STG	艾雷蒙	¥75200
12月20日	熱血高校ドッジボール部CDサッカー	熱血足球	SPG	那克沙特	¥7200
12月20日	ブロウニング	殺戮戰場	STG	日本通訊網路	¥6980
92年1月	山村美紗サスペンス 京都グルメ殺人事件	京都殺人事件	AVG	那克沙特	未定
92年2月21日	ゲート・オブ・サンター	雷霆天龍	STG	哈德森	¥6800
92年2月下旬	BABEL	通天魔塔	RPG	日本通訊網路	¥6980
92年2月預定	未來少年コナン	未來少年	ACT	日本通訊網路	未定
92年3月預定	夢幻戰士ヴアリス	夢幻戰士	ACT	日本通訊網路	¥6980
92年3月預定	シヤドー・オブ・ザ・ビースト	異獸王國	ACT	勝利音產	¥6750
92年3月預定	LOOM	紗之器	AVG	勝利音產	未定
日期未定	ザ・プロ野球Ⅱ	因特克職棒Ⅱ	SPG	因特克	未定
日期未定	天地を口食らう	呑食天地	ACT	NEC阿貝鈕	未定
日期未定	サイレントメビウス	魔法陣都市	AVG	角川書店	未定
日期未定	ライザンバーⅢ	宇宙雄鷹Ⅲ	STG	DATA WEST	未定
日期未定	WIZARDRY	辟邪除妖	RPG	那克沙特	未定
日期未定	雙截龍Ⅱ	雙截龍Ⅱ	ACT	那克沙特	未定

PC-E CD・ROM²

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	日幣定價
12月13日	太平記	太平記	SLG	因特克	¥6800
12月20日	なりトレーザ・スゴロク	阿達奮鬥史	ETC	日本通訊網路	¥5800
12月27日	斬〜陽炎の時代	斬	SLG	泰德	¥7500
12月下旬	マイトアンドマジック	魔法門	RPG	NEC阿貝鈕	¥7200
92年2月下旬	ライジング・サン	源平之戰	SLG	勝利音產	¥7800
92年2月下旬	MINESWEEPER掃海艇	掃海艇	PZG	巴克因影視	¥6200
92年3月預定	魔物ハンター妖子	魔界妖子	AVG	NCS	¥6500
92年3月預定	川のぬヘ釣り自然派	釣魚王	RPG	巴克因影視	¥7200
92年3月預定	ソーサリアン	戰國傳奇	RPG	勝利音產	¥7200
92年新春	太閤記	太閤記	SLG	講談社	¥8500
日期未定	ワードナの森	瓦德那森林	ACT	NEC阿貝鈕	未定
日期未定	スペ＼ペースファンタジーゾーソ	宇宙幻想空間	STG	NEC阿貝鈕	¥6800
日期未定	パチ夫くん幻の傳說2	柏靑哥幻傳說2	ETC	日本椰子	未定
日期未定	クイズの星	解謎之星	ETC	太陽電子	¥6500
日期未定	ゼロウイング	零翼	STG	那克沙特	¥7200
日期未定	改造町人シュビビソマン3	改造超人3	ACT	NCS	未定
日期未定	ロードス島戰記	羅德島戰記	RPG	哈德森	未定
日期未定	IT CAME FROM THE DESERT	螞蟻雄兵	AVG	勝利音產	未定

SEGA・MEGA CD

發售日	英文卡名	中文卡名	種類	廠商	美金定價
12月12日	惑星ウッドストック	外星人樂園	RPG	SEGA	¥6800
12月12日	ヘビーノヴア	重裝諾瓦	ACT	MICRONET	¥6800
12月12日	ソル・フイース	宇宙繼承者	STG	WOLF TEAM	¥6800
12月14日	ノスタルジア1970	懷鄉號事件	AVG	TAKERU	¥7200
12月20日	アーネスト・エバンス	密林戰士	ACT	WOLF TEAM	¥7300
12月25日	天下布武一英雄たちの咆哮一	天下布武	SLG	GAME ARTS	¥7800
92年1月	精靈神世紀フエイエリア	精靈神世紀	RPG	WOLF TEAM	¥7400
92年1月31日	LUNAR―THE SILVER STAR―	銀河之星	RPG	GAME ARTS	¥7800
92年2月	コズミック・フアンタジ―STORIES	冒險少年綜合版	RPG	TELENET JAPAN	未定
92年3月	笑ウせえるすまん	笑面黑福神	AVG	SEGA	未定
92年3月	魔法の少女シルキーリッフ	魔法少女	RPG	TELENET JAPAN	未定
92年3月	デス・ブリンガー	死亡入侵	RPG	TELENET JAPAN	未定
92年3月	デトネイター・オーガン	爆裂者・奧剛	AVG	HOT・B	未定
日期未定	ウイング・オーガン	銀河飛將	SLG	SEGA	未定
日期未定	シムアース	試管地球	SLG	SEGA	未定
日期未定	アイルロード	異次元戰記	RPG	WOLF TEAM	未定
日期未定	覇邪の封印Ⅱ	覇邪封印Ⅱ	RPG	KOGADO	未定
日期未定	聖魔傳說3×3 EYES	三隻眼	RPG	SEGA	未定

CD—ROM² 特輯問卷調查表

(1)對於這本特輯的製作，您最滿意的是：

□內容取材　□版面編排　□用紙　□印刷　□價格

(2)對於這本特輯的單元內容，你最滿意的是：

□製作現況報導　□軟體介紹　□CD複合性媒體介紹　□CD科技大觀　□天使之詩完全攻略

(3)這本特輯你是從什麼地方購買的？

□電視遊樂器專賣店　□書店　□統一超級商店　□劃撥郵購　□其他 ______

(4)除了這本特輯，你是否也購買本社其他產品？

□電視遊樂雜誌　□電視遊樂報導　□神奇地帶　□SFC特輯　□M.D.特輯　□動畫畫册專輯
□偶像明星寫眞集　□占星術系列

(5)您最喜愛的遊戲總類是：

□角色扮演RPG　□動作ACT　□射擊STG　□模擬SLG　□冒險 AVG
□解謎PZG　□運動SPG　桌上TBG

(6)您列出三款本特輯中您最喜愛的已發售軟體

CD-ROM ______ ______ ______

(7)你認爲本特輯價格？

□貴　□正好　□尚可　□太便宜了

(8)你對於本特輯的攻略認爲？

□非常有用　□有用　□部份有用　□有無都無妨　□沒有必要　□其他 ______

**(10)請對這本特輯，提出您的改善建議，
供我們下一次製作特輯的參考。謝謝！**

(9)對本社有任何批評與建議？

(10)請填上您個人資料，以利本社贈獎聯絡：　會員編號：

地區： □北部　□中部　□南部　□東部　□離島　□海外

性別： □男　□女

年齡： □10歲以下　□10～15歲　□16～20歲　□20～30歲　□30歲以上

學歷： □小學　□國中　□高中　□大專　□研究所

職業： □學生　□公務員　□軍人　□製造業　□自由業　□服務業　□其他

所持有機種： □任天堂　□磁碟機　NEO・GEO　□PC-E　□CD-ROM²　□PCE-SG　□SEGA M.D.　□Game Boy　□LYNX　□IBM PC　□其他個人電腦

聯絡電話：　　　**姓名：**

本調查表請於1月25日前寄回本社

台北縣新店市復興路45號6樓

尖端出版有限公司

讀者問卷調查表

CD-ROM²

請貼5元郵票

縣市　市鄉區鎮　路(街)　段　巷　弄　號　樓